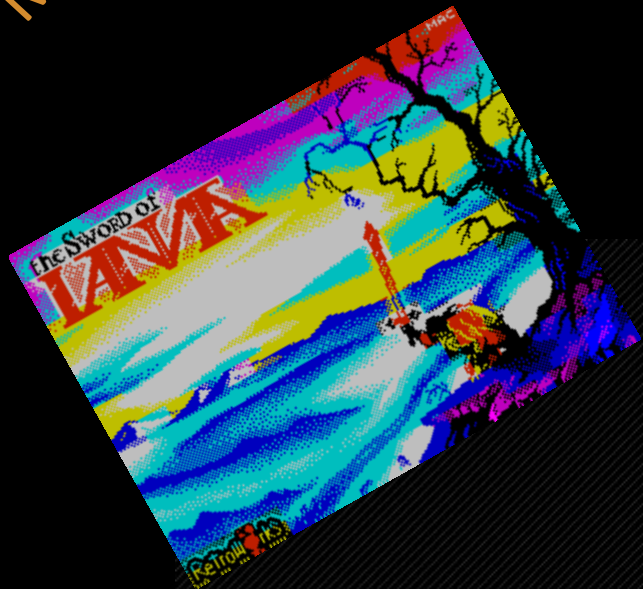
Melhor jogo 2017

72 reviews!

Almanaque 2017

planeta sinclair

https://planetasinclair.blogspot.pt/

Entrevista exclusiva

Edição comemorativa do 3º aniversário do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019

Editorial

2017 foi o ano de crescimento de Planeta Sinclair. Por um lado, o número de novos lançamentos como que duplicou relativamente ao ano transacto. A qualidade dos jogos apresentados também subiu consideravelmente, e não foi de estranhar todos os meses aparecerem dois ou três jogos de grande qualidade, com expoente máximo no *remake* de Crystal Kingdom Dizzy e em The Sword of Ianna, verdadeiras super-produções que entram directamente para a galeria dos melhores jogos de sempre para o Spectrum.

Mas também ao nível dos *homebrews*, a dinâmica foi incrível, com o aparecimento de novos programadores e "criadores" de top, casos de John Blythe, Andy Johns ou Allan Turvey, apenas para mencionar os mais mediáticos. E foi também o ano de aparecimento de um programador português, Jaime Grilo, que ao longo do ano foi lançando bons jogos criados com o AGD.

Em termos pessoais, o ano também foi incrível, tendo iniciado a colaboração com Borrocop e com a Team Siglo XXI, que permitiu em mais de trinta anos voltarmos a ter jogos traduzidos na nossa língua. Em Busca do Mortadela foi o primeiro, mas a partir dai foram regulamente sido lançados jogos por esta editora, todas disponíveis no blogue.

Por outro lado, começámos também a ser solicitados por programadores para testar os seus jogos, alguns destes, como Moritz, com a particularidade de terem uma temática por nós muito apreciada (a causa animal).

E *last, but not least*, iniciámos a colaboração com as revistas Espectro, Jogos 80 e a página Leak.

Mas a maior novidade terá sido o início da parceria com Mário, Filipe e Pedro, tendo sido criada a Espectroteam, que se dedica à recuperação e ao desenvolvimento de novos jogos, e que culminou com a criação de Varina (terminado em 2018), inspirado em Ravina, de Marco & Tito. O logotipo criado para Planeta Sinclair foi também já corolário desta parceria.

Ficam ainda os números finais de 2017: de Planeta Sinclair:

- 348 posts
- 26.602 visualizações
- Média mensal de 2.217 visualizações

André Luna Leão

Ficha técnica

Colaboradores:

- André Luna Leão
- Mário Viegas
- Filipe Veiga
- Pedro Pimenta

Índice

Reviews de jogos

Índice

Reviews de jogos

Outras notícias

Nome: **Monty's Honey Run**
Editora: NA
Autor: BubbleSoft / Bum Fun Software
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Tal como Willy, Monty foi uma das personagens mais populares do Spectrum, tendo ficado imortalizado em pelo menos três jogos da Gremlin Graphics de grande qualidade, Wanted: Monty Mole, Monty on the Run e Aufwiedersehen Monty. Pelo meio ainda apareceu Monty is Innocent, estranha aventura que pouco tinha a ver com os restantes jogos da série, a brincadeira da Your Sinclair, Moley Christmas, e para finalizar a saga, infelizmente não da melhor maneira, Impossamole.

Andy Jones pegou agora nesta simpática toupeira e com a ajuda do Arcade Game Designer criou uma nova aventura. Assim, Monty tem agora uma loja de venda de mel, mas as abelhas roubaram (ou será recuperaram) os potes do precioso néctar, deixando-os espalhados pelas vários cenários onde a acção decorre, que vão desde uma gruta, até ao próprio ninho das abelhas. Cabe a nós apanhar todos os potes, assim como alguns objectos que vão permitir desbloquear o acesso a novos locais.

Como seria de esperar, e tal como acontece nos jogos da saga, cada ecrã está devidamente identificado com um nome associado ao próprio cenário. E quer os cenários, quer os próprios gráficos de Monty's Honey Run, não ficam nada a perder em relação aos criados nos anos 80 pela Gremlin Graphics. Para os fãs da série, este pormenor faz toda a diferença, pois dá a sensação de estarmos mesmo perante uma sequela oficial de Monty.

Por outro lado, a jogabilidade de Monty’s Honey Run é quase perfeita. Um bom sistema de colisão, um grau de dificuldade elevado, mas não tanto que desincentive a jogar, e aquele toque de vamos lá experimentar mais uma vez para ver o que se segue, são outros dos pontos fortes desta aventura que vai deliciar todos os fãs da saga.

Este é assim o primeiro grande jogo de 2017, e tendo em conta que é a primeira experiência deste programador na cena Spectrum, só podemos dizer que está de parabéns e que todos deverão descarregar Monty's Honey Run, que ainda por cima é gratuito.

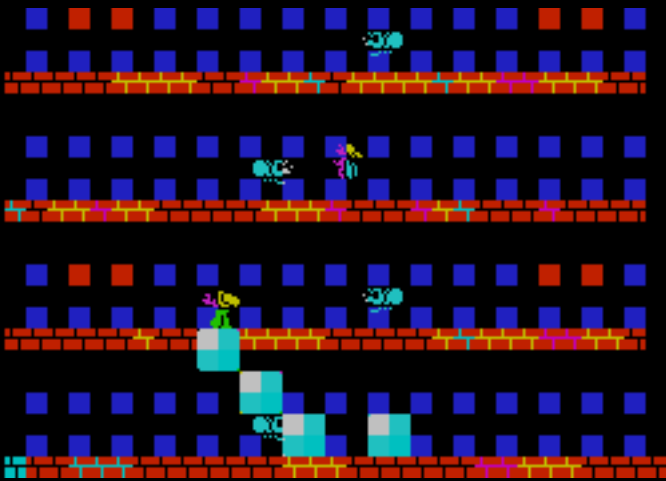
De referir ainda que foi com Montys Honey Run que começámos a testar jogos para outros programadores, tarefa que ainda hoje vamos mantendo sempre que nos é solicitado. Neste jogo foram detectados alguns *bugs*, prontamente corrigidos por Andy Johns, levando a uma versão final mais apurada.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Castle Capers**
Editora: NA
Autor: Gabriele Amore
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Gabriele Amore parece uma máquina, tal a cadência de jogos que mete no mercado. Castle Capers é a sua nova obra, mas infelizmente enferma dos mesmos defeitos que a grande maioria dos seus programas. Se bem que se tenha notado alguma (pouca) evolução desde Donkey Kong Jr., que a nível de jogabilidade era muito fraco. Mas o problema é também que pouca ou nenhuma variedade este autor confere aos seus programas, levando a que vendo-se um, se possa dizer que estão todos vistos.

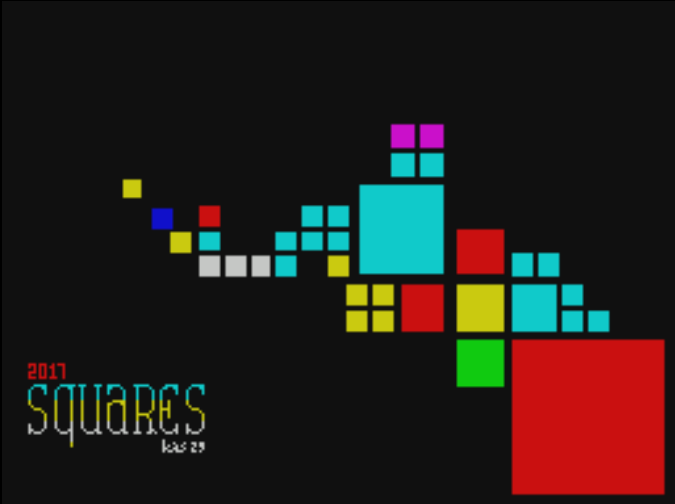
O objectivo em Castle Capers é resgatar fadas, para isso evitando os inimigos que andam de um lado para o outro no ecrã e que se nos tocam, roubam uma vida.

Uma vez que temos vidas infinitas isso não é grande problema, mas é ingrato estarmos a voltar constantemente ao início do nível de cada vez que esses vão contra nós.

Temos algumas ajudas na nossa tarefa, desde logo a capacidade que temos de construir (e destruir) blocos, que não só nos permitem evitar os inimigos, mas também fazer-nos mover entre as plataformas. Mas também pouco mais temos que fazer que construir blocos e desviarmo-nos dos inimigos, e a tarefa começa a tornar-se monótona ao final de alguns minutos.

Os gráficos são os habituais neste autor. pequenos, muito coloridos, mas que servem para o efeito. Assim como o som. E se bem que a jogabilidade seja aqui um pouco melhor que em jogos anteriores de Gabriele Amore, não é ainda a suficiente para nos satisfazer.

É assim um jogo que poderão espreitar, até porque como todos os seus jogos, é gratuito, mas não esperem ficar encantados com esta fada.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■			
Global	■	■			

Ben Versteeg, dono da Byte Delight e do fantástico DivMMC, lançou o **ZX-HD**, o primeiro interface HDMI para o Spectrum a aparecer no mercado.

Este interface é compatível com o ZX Spectrum 16K, 48K, 48K+, 128K, +2, +2A, +2B, +3 e até alguns clones.

O ZX-HD tem como principais funcionalidades:

- ULA synchronicity – permite os efeitos de *border*
- ULAplus – permitindo 64 cores
- Dual video buffer support
- Assembly kit: permite adicionar o Raspberry Pi Zero
- Custom case: semelhante à do DivMMC black edition

Nome: **Squares**
Editora: NA
Autor: Kas29
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

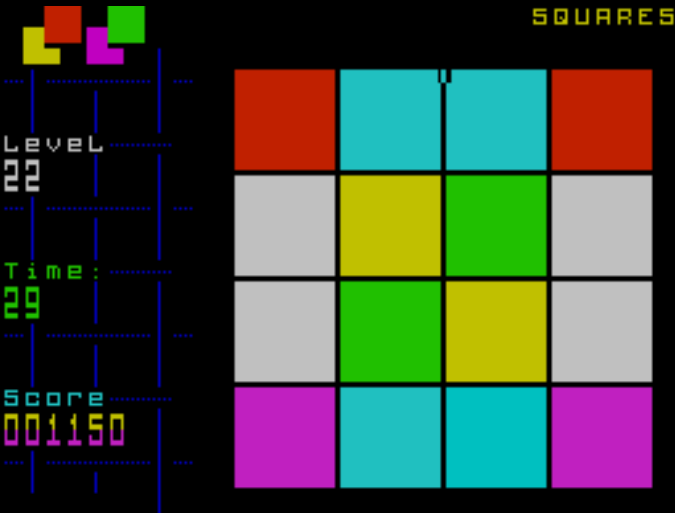
Desde Angry Birds que não se ouvia falar do programador russo Kas29. E tal como é apanágio deste autor, cria sempre jogos bastante inovadores e coloridos.

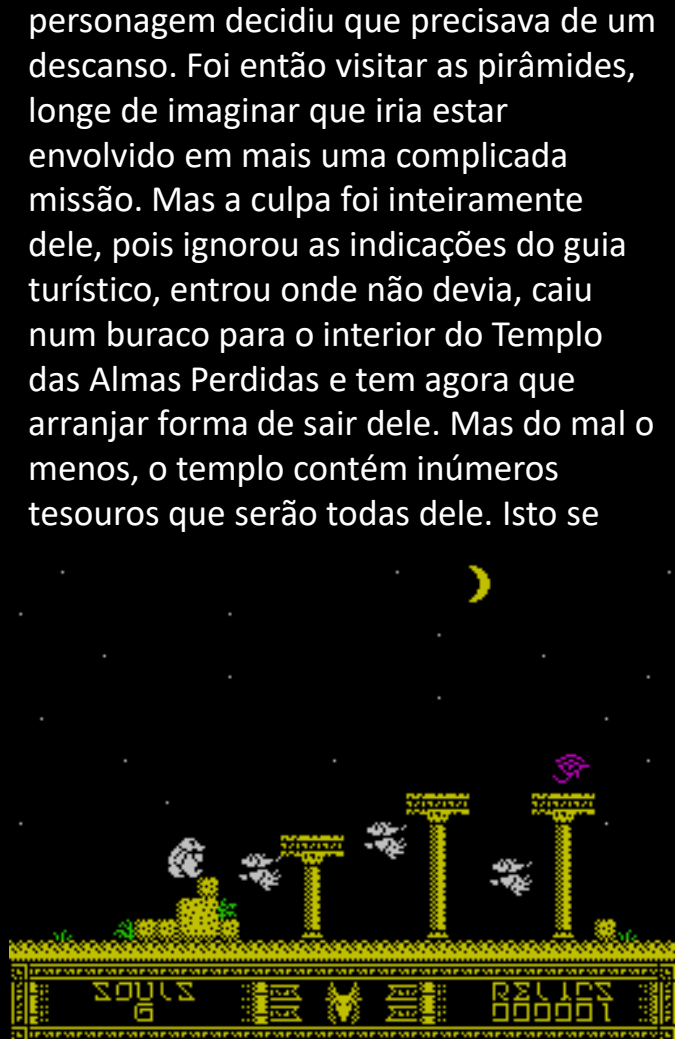
Em Squares, desta vez estamos perante uma tarefa muito simples, mas que exige grande capacidade de concentração e muito boa vista. E já agora uma televisão ou monitor a cores, doutra forma não vão conseguir avançar muito neste original jogo.

Assim, apenas têm que, num tabuleiro repleto de quadrados de várias cores, escolher aquele que acham que é o menos brilhante. Para isso têm um tempo limite, sempre demasiado curto, findo o qual perdem a única vida existente.

O jogo é frenético e enganem-se se pensam que estão perante uma brincadeira de crianças. Às páginas tantas os vossos olhos começam a enganar-vos e já não conseguem sequer distinguir as cores, quanto mais detectar o quadrado mais baço. Além de que vos vai exigir reflexos ultra rápidos e uma grande capacidade de reacção.

Não sendo um jogo que vos vai manter presos ao ecrã por muito tempo, tem a vantagem de ser extremamente original e estar bem implementado, conseguindo assim cativar toda a gente, mesmo aqueles que não estão muito virados para jogos deste género. E como estamos perante um jogo gratuito, o nosso conselho é que lhe dêem uma espreitadela, não se vão arrepender.

SQUARES
Level
22
Time:
29
Score
001150

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■			
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Monty Mole and the Temple of Lost Souls**
Editora: BubbleSoft / Bum Fun Software
Autor: Andy Johns
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

E tal como esperado, Andy Johns lançou em tempo record a sequela a Monty's Honey Run.

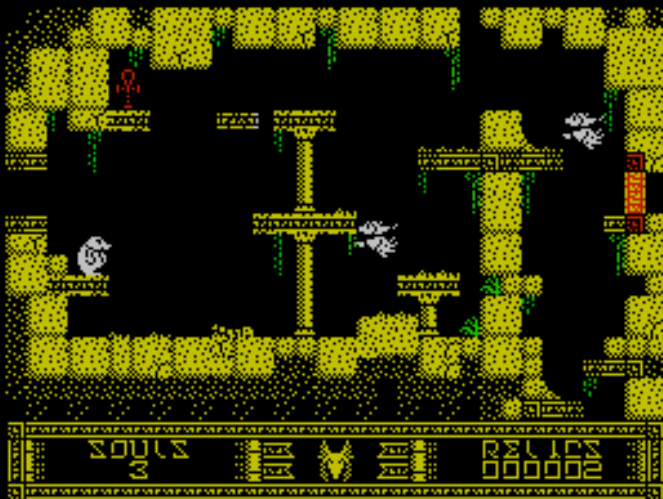
Nesta nova história e depois do fiasco de Monty na loja de mel, este simpático personagem decidiu que precisava de um descanso. Foi então visitar as pirâmides, longe de imaginar que iria estar envolvido em mais uma complicada missão. Mas a culpa foi inteiramente dele, pois ignorou as indicações do guia turístico, entrou onde não devia, caiu num buraco para o interior do Templo das Almas Perdidas e tem agora que arranjar forma de sair dele. Mas do mal o menos, o templo contém inúmeros tesouros que serão todas dele. Isto se

conseguir encontrar a saída, já que o templo está rodeado, tal como seria de esperar, de inimigos e obstáculos mortais, não esquecendo que Monty não tem asas e que a queda de um sítio alto representa a sua morte.

Em termos de mecânica de jogo, Monty Mole and the Temple of Lost Souls é muito semelhante à prequela. No entanto, os gráficos foram melhorados e alguns dos *bugs* de Monty's Honey Run foram agora corrigidos.

Por outro lado, o cenário aumentou. Com uma área de jogo bastante grande, como se pode comprovar no mapa que deixamos mais à frente, é garantia que

temos diversão para muitas horas, senão para muitos dias.

Finalmente, também neste novo jogo são incluídos alguns elementos típicos de aventuras de arcada. Existem assim portas fechadas que levam a novas câmaras da pirâmide e cabe a nós descobrir a forma de as desbloquear.

Resumindo, Andy Johns confirma-se definitivamente com um dos nomes da cena Spectrum a seguir com toda a atenção. Jogos muito bem implementados, e com extremo bom gosto leva-nos a concluir que estamos aqui perante um valor seguro.

De referir ainda que Monty Mole and the Temple of Lost Souls também tem edição física.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Foggy´s Quest**
Editora: Rucksack Games / Bum Fun Software
Autor: John Blythe
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Depois de Andy Johns ter lançado a nova aventura de Monty, é John Blythe quem coloca um excelente jogo de plataformas cá para fora, mais uma vez feito com recurso à aplicação Arcade Game Designer. E os dois jogos até apresentam grandes semelhanças, não tendo sido por acaso que Andy Johns deu uma mãozinha neste novo lançamento.

A história é simples: Foggy, um ser bastante peculiar e curioso, é também um turista que viaja para uma nova dimensão, a dos Nargs. Mas estes roubaram os cristais da sua nave, assim como uma peça fundamental do motor. E o nosso personagem tem agora que

encontrar todas as componentes que fará com que a nave lhe permita regressar a casa.

Estamos assim a entrar no território conhecido das sagas Monty e Dizzy, onde além de termos que evitar os muitos obstáculos e inimigos que povoam cada ecrã, teremos que encontrar determinados objectos, que depois de activados nos locais certos (os blocos azuis colocados no chão), permitem aceder a novos locais. Temos muito que explorar, pois apesar do jogo não ser Apetrechado com muitos ecrãs, teremos que passar por eles diversas vezes até conseguirmos chegar ao final. E atenção, pois alguns locais e objectos só são encontrados por quem tenha boa vista...

Os gráficos são bastante atractivos, muito coloridos, conferindo ao jogo e ao personagem uma mística que seguramente poderá vir a ser aproveitado em futuras sequelas. A jogabilidade é também muito boa, com um sistema de colisão bastante eficiente, fundamental, uma vez que estamos perante um jogo no qual o *timing* e a precisão do salto é o principal factor de sucesso.

Com tantos pontos favoráveis, Foggy´s Quest só podia ter uma classificação muito elevada. Arriscamo-nos mesmo a dizer que teria o selo de *Megagame* segundo os padrões da revista Your Sinclair, ou de *Crash Smash*, segundo a Crash, caso essas ainda existissem, obviamente (No final de 2017 a Crash renasceu).

Para quem queira adquirir a versão física de Foggy´s Quest, poderá fazê-lo através da Bum Fun Software .

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					
Dificuldade					■
Longevidade					■
Entretenimento					
Global					

MONTY MOLE
AND THE
TEMPLE OF LOST SOULS MAP
BUBBLESOFT
Andy Johns
BubbleSoft
2017

FOGGY'S QUEST - THE MAP
BY JOHN BLYTHE
A GAME POWERED BY AGD
ARCADE GAME DESIGNER
Foggy's Quest
BY
JOHN BLYTHE
for
RUCKSACK
GAMES

Nome: **Pilot Attack**
Editora: NA
Autor: Mika Keranen
Ano de lançamento: 2017
Género: Shoot'em'up
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Saudamos a chegada de um novo programador, Mika "Misfit" Keranen. Não só porque para primeiro jogo fez um trabalho que até está engraçado, se bem que amador, mas também porque Pilot Attack foi inteiramente criado em código máquina, o que é raro nos dias de hoje.

Estamos assim perante um *shooter* do mais básico que existe, à la Scramble, mas que provavelmente virá a ter alguns *updates*. A história é desconhecida, mas para o caso pouco interessa, pois trata-se apenas de disparar contra tudo o que mexa, incluindo alguns *add-ons* que vão surgindo no caminho.

De resto, apesar dos gráficos e do som serem básicos (as cores fazem lembrar um pouco Chronos), a jogabilidade é razoável, contribuindo para nos manter

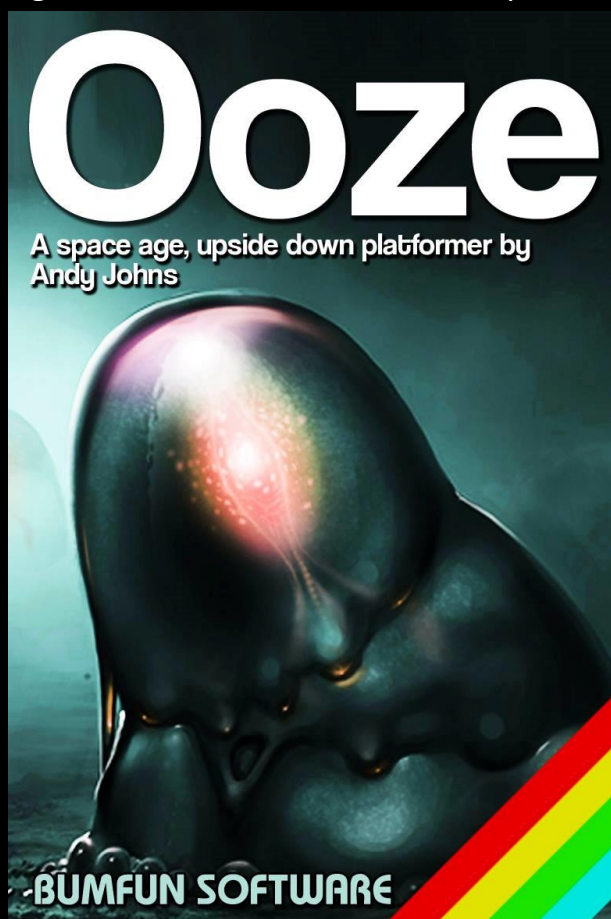
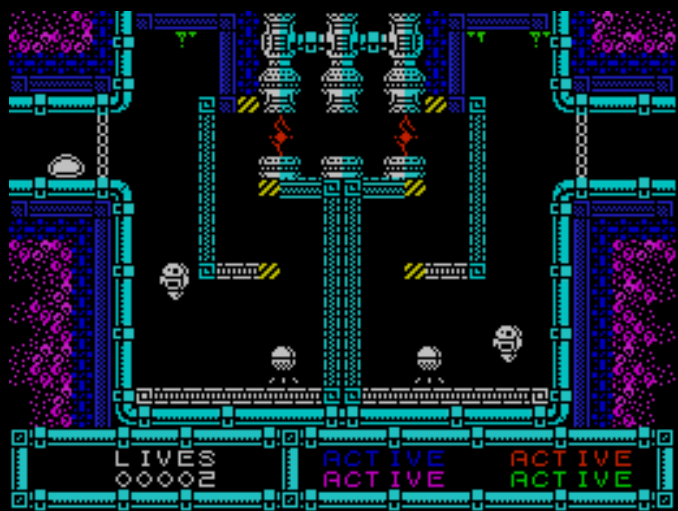
agarrados ao ecrã durante uns bons minutos. No entanto possuí um ponto fraco, mas que estamos convencidos que em versões posteriores será rectificado: apenas possuímos uma vida e basta uma distracção para que o jogo acabe, o que é um pouco injusto.

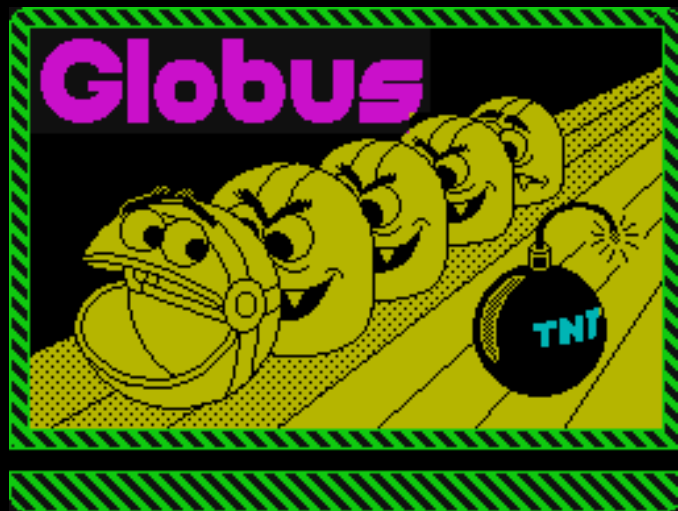
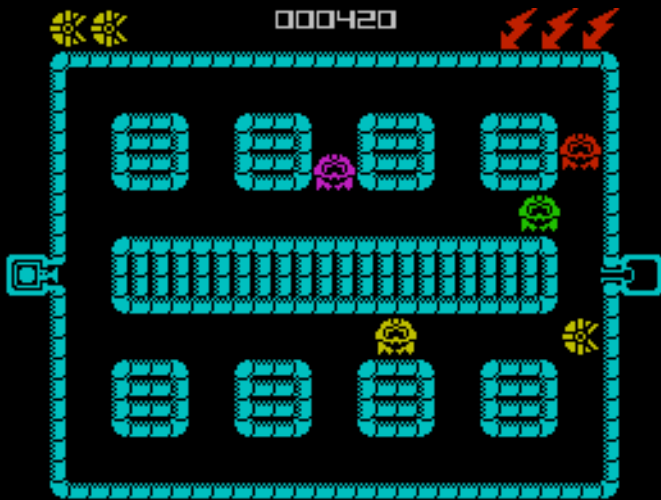
Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■			
Som	■	■			
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■			

Nome: **Ooze**
Editora: BubbleSoft / Bum Fun Software
Autor: Andy Johns
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

Andy Johns é uma máquina. Ainda não há um par de meses tinha lançado dois excelentes jogos (Monty Mole and the Temple of Lost Souls e Monty's Honey Run, e já arranjou tempo para lançar mais um vencedor.

Não escondemos também a nossa admiração por este talentoso programador, que juntamente com John Blythe lideram a nova vaga que apareceu (ou que renasceu) com o revivalismo do Spectrum, provando que esta máquina ainda tem muito para nos oferecer.

Em Ooze a nossa tarefa é encontrar os cartões que desactivam quatro reactores e procurar a saída deste labirinto. Existem também pontos do cenário que estão bloqueados por campos de força coloridos e só após desactivarmos o reactor com a respectiva cor, poderemos aceder a novas salas. Pelo meio existem muitos inimigos e obstáculos que teremos que evitar, pois não temos qualquer arma à nossa disposição. É fundamental calcular muito bem o tempo e a precisão de salto, ou melhor, de vôo, exigindo muito treino e reflexos rápidos.

Tudo em Ooze é excelente. Os gráficos são uma maravilha, tremendamente coloridos e sem ponta de *colour clash*.

A jogabilidade é imensa e não descansamos enquanto não chegamos ao final do jogo. Coisa que já fizemos e desde já devemos referir que só pelo ecrã final, vale a pena as boas horas que vão passar até lá chegar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Globus**
Editora: NA
Autor: Paco LaFuente
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Trinta anos após Globus ter sido criado é finalmente disponibilizado por Paco LaFuente. Por razões desconhecidas este jogo nunca viu a luz do dia, mas graças ao rejuvenescimento dos 8 bits finalmente houve interesse em colocá-lo no mercado (em *freeware*).

Em Globus controlamos um robô que tem que libertar o planeta Xenon dos opressores. Para isso o nosso herói tem que equilibrar a energia de Xenon, tendo que passar pelo doseador do lado esquerdo que automaticamente nos fornece uma carga de energia, e ir entregá-la no doseador do lado direito, equilibrando assim as forças. Pelo meio aparecem uns dróides que nos perseguem, muito à semelhança de Pac-Man. Só que aqui não temos hipóteses de comer pastilhas para os eliminar, apenas podemos activar uma carga energética (temos 3 por nível) que faz com que durante alguns segundos os dróides não nos persigam e andem erraticamente pelo cenário, não evitando à mesma o risco de colidirem connosco.

Para dificultar ainda mais a nossa tarefa vão aparecendo bombas que temos que ir desactivando. Mas o problema é que essas bombas muitas vezes estão em locais onde os nossos inimigos proliferam, não tendo o nosso robot qualquer hipótese de chegar até elas e fazendo com que percamos mais uma vida.

O principal problema, e algo que é habitual nos jogos espanhóis, reside no seu nível de dificuldade e que torna a nossa missão praticamente impossível. Dado que o jogo até é bastante rápido, por vezes não conseguimos sequer mudar de direcção atempadamente, não tendo o nosso robô a mínima hipótese de fugir aos dróides (que nos perseguem ao mesmo ritmo). E é uma pena o grau de dificuldade ter arruinado Globus, pois quer o som, quer os gráficos são bastante aceitáveis. Para terem a noção, apenas conseguimos atingir o segundo nível e a muito custo (e com muita sorte pelo meio).

Sendo gratuito valerá a pena dar uma espreitadela, mas rapidamente abandonarão o jogo pelas razões referidas.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■			
Global	■	■			

O sucessor do DivMMC foi anunciado e tem o nome de **DivMMC Future**. Tal como a primeira versão, permite através de um cartão SD carregar os jogos imediatamente no Spectrum.

Este novo interface vem também colmatar algumas das deficiências do seu antecessor, algumas apenas incómodas, como o uso de *jumpers* para mudar o tipo de *hardware* a que está acoplado, mas outras mais graves, como o uso excessivo de corrente, podendo inclusive estragar o computador ou a fonte de alimentação.

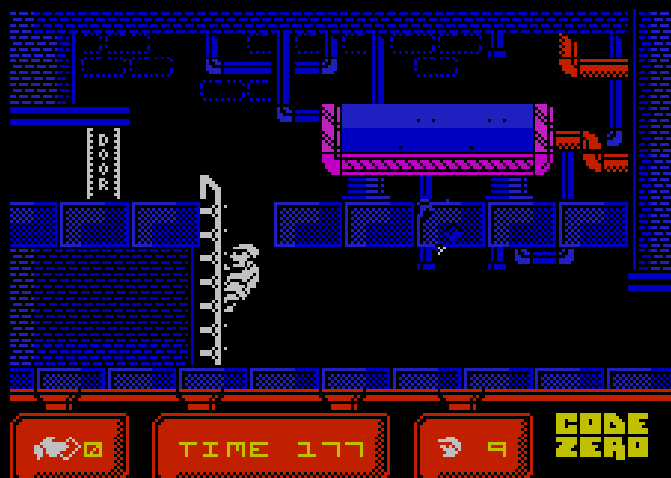
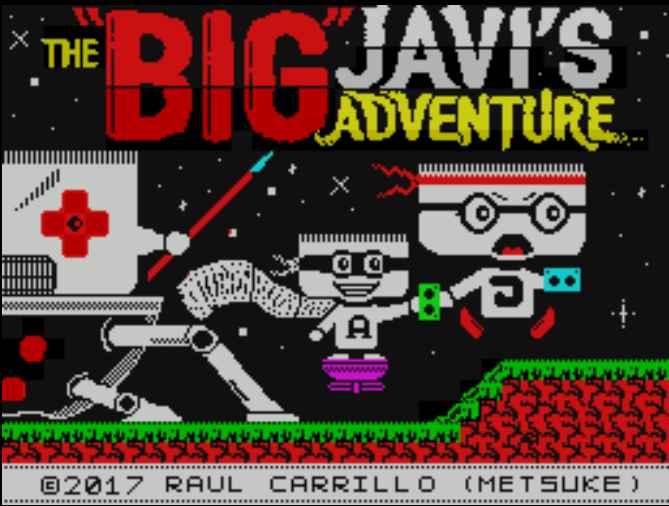
Nome: **Code Zero**
Editora: NA
Autor: Paul Jenkinson
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Nesta nova aventura futurista criada por Paul Jenkinson (da fabulosa série e magazine The Spectrum Show) somos deixados numa central nuclear que está prestes a implodir. Para que isso não aconteça temos que aceder ao computador que desliga o reactor nuclear, introduzindo um vírus que permite anular a protecção informática. No entanto, o problema é que a maior parte das salas apenas é acedida através de uma cartão numerado.

Existem onze cartões de acesso e estes abrem apenas uma porta. Infelizmente estas não estão numeradas e temos que andar de um lado para o outro à procura da porta correspondente. quando a encontrarmos teremos então acesso a novas salas e a um novo cartão. E assim por diante.

Mas se o tempo é o nosso principal inimigo, sendo conveniente memorizar os locais por onde já passámos e as portas que ainda estão por abrir, existem também variados obstáculos que fazem, na melhor das hipóteses, perder algum tempo.

Robôs, ácido que escorre do tecto, chuveiros radioactivos e outras maldades obrigam-nos a ter precisão e reflexos rápidos, doutra forma as nossas nove vidas esgotam-se rapidamente.

Além disso a própria central é um autêntico labirinto e um delírio para os mapeadores, existindo cinco pisos, que podem ser acedidos através de um elevador central.

A jogabilidade, como é apanágio de Paul Jenkinson, programador muito tarimbado nesta arte, é excelente. Talvez o sistema de colisão não seja perfeito, mas isto apenas ajuda a ultrapassar alguns obstáculos, tornando a tarefa um pouco menos difícil. Os gráficos são também muito atractivos, com imensa cor, e apenas o som poderia ser um pouco melhor.

Não sendo um jogo muito comprido (chegámos ao fim após uma hora de jogo), mas torna-se um entretimento muito agradável e que convida sempre a voltar.

Para quem quiser experimentar (o jogo é gratuito) basta aceder à página do Paul Jenkinson. E aproveite para se actualizar, lendo a sua revista e vendo os episódios de The Spectrum Show.

Jogabilidade	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Nome: **The "Big" Javi's Adventure**
Editora: NA
Autor: Metsuke
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

The "Big" Javi's Adventure foi lançado através de um dos célebres *podcasts* do El Mundo del Spectrum, fazendo lembrar as emissões radiofónicas dos anos 80 que "emitiam" jogos para que os pudéssemos gravar para uma cassete e carregar posteriormente no computador.

A ideia, embora não sendo original, é bastante atractiva, criando desde logo um elemento saudosista. Mesmo não sendo o jogo nada de especial, mas já lá vamos...

Reza a história que o malvado Vegatrón e os seus acólitos decidiram roubar os membros do já referido El Mundo del Spectrum (para quem não conhece, vale a pena visitar o seu blogue), escondendo todo o material para o próximo *podcast*. Cabe agora ao nosso herói, de nome Javi Ortiz, recuperar as sessenta cassetes, disquetes e folhas que permitem que a emissão vá para o ar. Assim, ao longo de mais de trinta ecrãs temos que evitar todo o tipo de obstáculos e inimigos, num típico jogo de plataformas onde o timing e precisão de salto são os elementos mais importante.

Mas apesar de ter alguns pontos engraçados (experimentem a ficar parados durante algum tempo), o jogo não nos entusiasmou por ai além, fazendo lembrar muitas outras aventuras criadas com o motor La Churrera dos Mojon Twins.

O sistema de colisão também não é o melhor, embora na maioria das vezes até seja uma preciosa ajuda. Os próprios gráficos são vulgares, bastante coloridos, provocando algum *colour clash*, mas que não influencia sobremaneira no desenrolar da aventura.

Sendo gratuito não podemos pedir muito mais, além disso a forma como este jogo aparece no mercado faz-lhe ganhar alguns pontos.

Fica também a "batota" disponibilizada pelo autor:

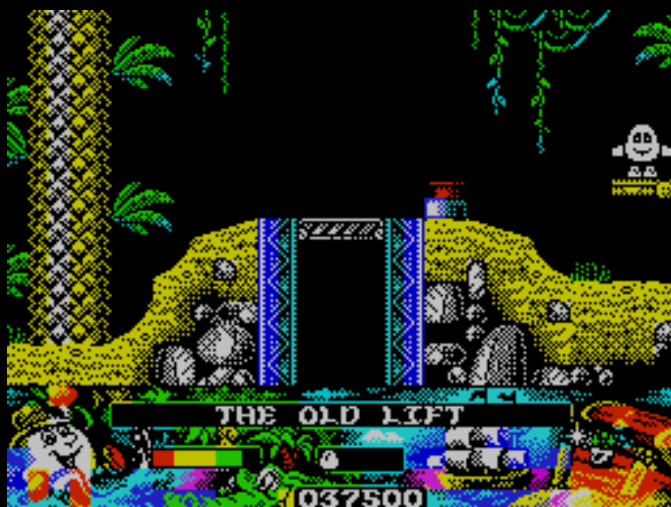
- Vidas infinitas: Poke 30752,0
- Imunidade: Poke 33718,175

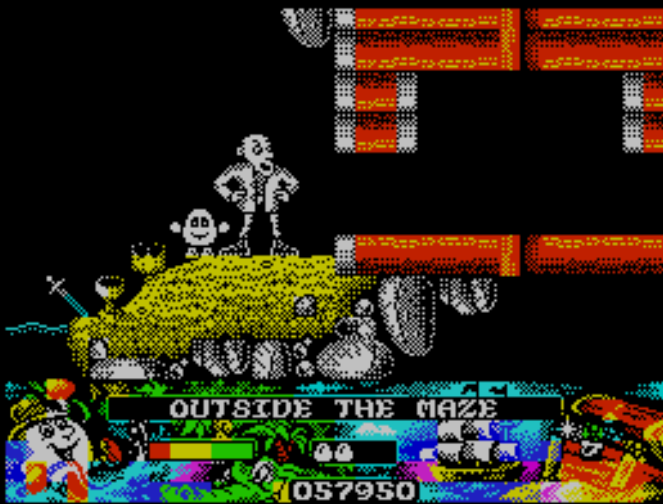
Em suma, estamos perante um jogo que pode entreter durante algumas horas, mas que fica a milhas de *platformers* recentes como a saga Monty, Ooze ou Foggy, todos analisados previamente por Planeta Sinclair.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Crystal Kingdom Dizzy**
Editora: NA
Autor: Barskiy, Ponomarjov, Origin, Kosov, Del Campo
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

Para comemorar os trinta anos do primeiro jogo da saga Dizzy, programadores ilustres como Basrskiy e Oleg Origin resolveram fazer um *remake* de Crystal Kingdom Dizzy e muito convenientemente lançá-lo num período festivo, onde os ovos são obrigatórios. E para quem é fã da série original vai ficar maravilhado. É incrível como conseguiram colocar tanta coisa em apenas 128 K.

Este *remake* segue muito de perto a edição lançada em 1992, já no fim do primeiro período de vida útil do Spectrum (já se pode dizer que existe um novo período, tantas são as novidades que ultimamente aparecem). Daí que este seja um dos jogos mais raros da Code Masters (editora responsável pelo lançamento original) e que atinja valores exorbitantes no mercado. Os desafios são muito semelhantes, mas os gráficos deste *remake* são espantosos, fazendo-nos esquecer da aventura original.

Quem jogou Crystal Kingdom Dizzy de 1992 vai verificar que a progressão é parecida, sendo os *puzzles* na sua maioria bastante lógicos, mas existindo muito a explorar, sendo que alguns locais são menos óbvios de serem localizados e é necessário algum pensamento "fora da caixa". Também é exigida alguma perícia nos dedos para se conseguir escapar aos morcegos, ratos, pássaros e demais criaturas que nos vão sugando alguma energia. Além disso, cair de locais altos

Tem o mesmo efeito das demais criaturas, pelo que as cinco vidas com que começamos a aventura são manifestamente poucas. E atenção que Dizzy continuam sem respirar debaixo de água e pontas aguçadas quebram os ovos.

Crystal Kingdom Dizzy desenrola-se ao longo de quatro secções, havendo um códigos para cada um dos níveis e facilitando-nos assim um pouco a vida, pois evita começarmos o jogo sempre do início. Muito útil, pois não pensem que este é daqueles jogos que se terminam rapidamente. Serão necessárias muitas horas a explorar todos os objectos e locais até se conseguir ir lentamente progredindo.

Os gráficos e o som são realmente fabulosos e são os elementos que mais evoluíram relativamente ao original. De resto, a jogabilidade mantém-se no nível máximo e consegue prender-nos ao teclado durante muito tempo (pelo menos até terminarmos a aventura).

E o melhor de tudo é que Crystal Kingdom Dizzy, ao contrário dos jogos da Code Masters que continuam sem estar libertos em *freeware*, é completamente gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Os espanhóis continuam a dar cartas no universo Spectrum. Assim, Rafa Maraf lançou um editor gráfico que automaticamente gera o respectivo código em Basic. **ZX-Draw** facilita a tarefa de quem quer criar gráficos, em especial lineares, dadas as funcionalidades disponíveis no programa, imediatamente transpondo o código para Basic e permitindo depois ser compilado através de programas como o HiSoft, MCoder, etc.. Trata-se portanto de uma ferramenta simples, que vai ajudar os programadores na concepção de cenários estáticos .

Solução Crystal Kingdom Dizzy (exclusivo Planeta Sinclair)

NÍVEL 1

Objeto	Local de origem	Onde utilizar	Como utilizar / efeito
A screwdriver	Top of the Hill	Denzil´s Workshop	Trocar por spanner, voltar mais tarde para vir buscar Some spectacles
Gold coin	Waterfall		Não tem uso
Spanner	Denzil´s Workshop	The Generator	Coloca gerador a funcionar, ir a Dora's Kitchen recolher Cake
A whip	Daisy's Bedroom	A Very Wide Gap	Coloca corda na árvore permitindo aceder a ponto mais alto
Some spectacles	Denzil's Workshop	Grand Dizzy's Study	Dar a Grand Dizzy
Cake	Dora's Kitchen	Outside Daisy's	Trocar por Umbrella
A newspaper	Dylan's Pad	Grand Dizzy's Study	Dar a Grand Dizzy
An umbrella	Outside Daisy's	Waterfall	Permite passa por baixo da cascata
A diamond	Deep in the Caves	Wishing Well	Usar no poço, acorda Grand Dizzy

NÍVEL 2

Objeto	Local de origem	Onde utilizar	Como utilizar / efeito
Some superglue	In the Trees		Não tem uso
Can of tunafish	Inside Freddy´s Shack	The Pier	Chama golfinho
Some sticky tape	Aft Sail	The Bilges	Remendar buraco
Some blu-tak	The Crow's Nest	At the Helm	Fixa roda
A steering wheel	Fore Sail	At the Helm	Coloca roda
A saw	The Bowsprit	The Bilges	Remendar buraco
A large sheet	Captain's Quarters	The Main Sail	Remendar vela
Scissors	Below Decks	The Main Sail e Dozy's Hideway	Cortar 10 fixadores da vela e rede
A plank of wood	Captain's Quarters	The Bilges	Remendar buraco
Needle and thread	Store Room	The Main Sail	Remendar vela
Blue Peter flag	Dozy's Hideway	The Crow's Nest	Colocar no mastro
Blue Peter badge	The Deck	Inside Freddy´s Shack	Dado pelo capitão depois de colocar bandeira no mastro
A nautical map	Inside Freddy´s Shack	The Deck	Entregar ao capitão
A telescope	Inside Freddy´s Shack	The Crow's Nest	Colocar na amurada

Solução Crystal Kingdom Dizzy (exclusivo Planeta Sinclair)

NÍVEL 3

Objeto	Local de origem	Onde utilizar	Como utilizar / efeito
Torch	Coconut Grove	Cavernas	Permite ver nas cavernas
Flippers	In the Trees	Água	Permite respirar debaixo de água
Large wooden box	Dock Yard	Dock Yard	Permite subir ao telhado
Oxygen tanks	Dock Yard	Água e The Jetty	Permite respirar debaixo de água e encher bote
Pin	Narrow passages	The Jetty	No bote
Pickaxe	Underground	Crazy Joe's Cave e Oil Pipe	Abrir passagem para secret cave e partir tubagem
Empty oil can	Old Liftshaft	Oil Pipe	Encher e depois aplicar nas 3 manilhas do elevador
Wooden chalice	Secret Cave	Crazy Joe´s Cave, the Old Lift e The Jetty	Colocar no elevador, carregar nos interruptores dos 2 níveis, recolher e colocar no bote
Crown of Zeffar	Secret Cave	Crazy Joe´s Cave, the Old Lift e The Jetty	Colocar no elevador, carregar nos interruptores dos 2 níveis, recolher e colocar no bote
Sword of justice	Secret Cave	Crazy Joe´s Cave, the Old Lift e The Jetty	Colocar no elevador, carregar nos interruptores dos 2 níveis, recolher e colocar no bote
Plaster	The Old Lift	The Jetty	No bote

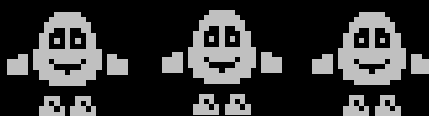
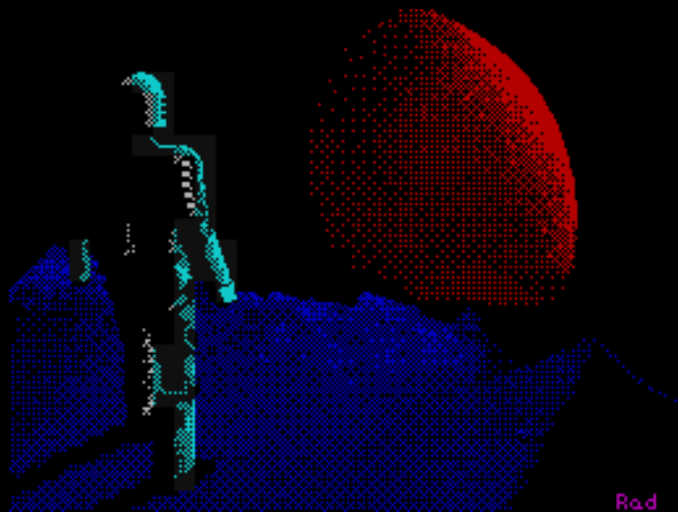
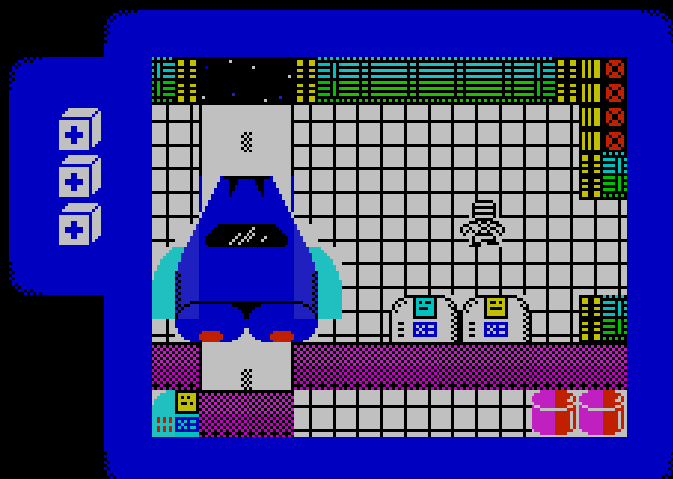
NÍVEL 4

Objeto	Local de origem	Onde utilizar	Como utilizar / efeito
Wooden chalice	Outside the Maze	Dead End	Colocar na catapulta
Crown of Zeffar	Outside the Maze	Dead End	Colocar na catapulta
Sword of justice	Outside the Maze	Dead End	Colocar na catapulta
A crystal	Aztec Zone	Outside the Maze	Trocar pelo páraquedas
Parachute	Outside the Maze	Dead End	Entrar na catapulta

NÍVEL 5

Objeto	Local de origem	Onde utilizar	Como utilizar / efeito
Wooden chalice	The Crystal Garden	The Sacred Altar	Colocar na 3ª plataforma
Crown of Zeffar	The Ice Palace	The Sacred Altar	Colocar na 2ª plataforma
Sword of justice	Wheeee!!!	The Sacred Altar	Colocar na 1ª plataforma
Parachute	Vem do nível 4	The Big Jump	Saltar para apanhar espada nas núvens
A block of ice	The Ice Palace	The Crystal Garden	Utilizar para trazer cálice à tona
A salt shaker	The Ice Palace	Draughty Hall	Utilizar para derreter o gelo da coroa

Passwords:

- **Nível 2: B9A8B3350AAE**
- **Nível 3: B8AAD36501E7**
- **Nível 4: FFACF3350336**

Nome: **Dead Space**
Editora: NA
Autor: Radastan
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Dead Space é o novo jogo de Radastan, numa semana que foi marcada por várias novidades para o Spectrum, sendo uma delas o *remake* de Dizzy.

Nesta aventura fazemos parte da tripulação da estação científica Omega-Six, que foi infectada por uma experiência mal sucedida. A estação tem agora que ser urgentemente evacuada, mas apesar da maioria da tripulação ter-se transformado em mutantes que convém evitar (a não ser que queiramos perder uma das quatro vidas), existem onze sobreviventes que devemos resgatar e que estão escondidos no meio da estação, que não é mais que um labirinto de salas recheadas de inimigos e obstáculos.

A par dos mutantes, que embora tenham movimentos previsíveis seguem percursos que parecem feitos propositadamente para nos dificultar a vida, existem também campos de força que temos necessariamente que evitar, doutra forma seremos electrocutados, com as consequências que poderão calcular.

Apenas temos as quatro teclas direccionais, não havendo possibilidade de eliminar os nossos inimigos, portanto a nossa acção resume-se a vaguear pelas diversas salas à cata dos sobreviventes, o que ao final de algum tempo se torna um pouco monótono.

Por outro lado, o jogo tem mais uma grande fragilidade: o facto do número de sobreviventes que vamos resgatando não ficar visível no ecrã, pois às páginas tantas já não sabemos quantos deles é que faltam serem encontrados para terminarmos a nossa missão, não motiva a continuar a aventura. Apenas se desculpa a inexistência desta funcionalidade por motivos de escassez de memória…

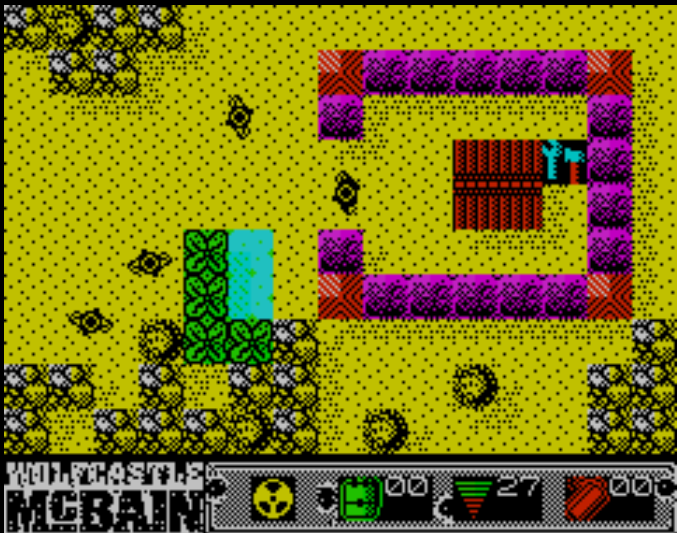
Os gráficos são pequenos, mas funcionais, o som minimalista e a acção desenrola-se com uma boa fluidez, contribuindo para uma boa jogabilidade. Fosse o jogo um pouco mais profundo, talvez ter alguns *puzzles* ou tarefas para se cumprir, e poderia obter melhor pontuação. Quem sabe, futuramente, numa versão melhorada.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Wolfcastle McBain**
Editora: NA
Autor: C. Oscar Garcia
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

E em Abril saiu mais um jogo programado pelos nossos vizinho espanhóis, desta vez com recurso ao motor La Churrera (The Mojon Twins), sendo este o primeiro trabalho de Oscar Garcia.

Nesta aventura, McBain é o típico herói, pesado física e intelectualmente, mas que para os trabalhos que exigem poucos miolos, muita força bruta e bom manejo de armas de fogo é suficiente. Tem como missão que encontrar e desactivar três bombas que se encontram em poder dos nazis comunistas (esta carga ideológica era perfeitamente dispensável). Mas antes tem que encontrar as ferramentas que as permitem desactivar. E como se isso não bastasse, o caminho encontra-se pejado de inimigos, na forma de outros soldados (alguns perseguem-nos, outros têm um movimento perfeitamente previsível), outros predadores e até alguns *drones*.

No entanto, pouco mais temos que fazer do que deambular pelos cenários à cata das bombas e ao final de algum tempo torna-se maçador.

Por outro lado, sendo criado através do La Churrera e pese embora toda a cor presente, também os cenários acabam por se tornar monótonos. Já do som nem vale a pena falar, é a irritação do costume com os jogos criados através deste motor. De qualquer forma é gratuito e sendo o primeiro trabalho, o programador merece nova oportunidade.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Abril tornou-se oficial: arrancou a campanha *Kickstarter* do **Spectrum Next**, tendo sido um enorme sucesso, atingindo todos os *stretch goals*. O Spectrum Next tem como características:

- Processador: Z80 3.5Mhz e 7Mhz
- Memória: 512Kb RAM (expansível até 1.5Mb internamente ou 2.5Mb externamente)
- Video: Hardware sprites, modo 256 cores, modo Timex 8x1.
- Video Output: RGB, VGA, HDMI
- Armazenamento: SD Card slot, compatível com protocolo DivMMC
- Audio: 3x AY-3-8912 audio chips com stereo output + FM sound
- Joystick: DB9 compatível com Cursor, Kempston e Interface Two
- PS/2 port: Mouse com modo Kempston mode e teclado externo
- Especial: funcionalidade Multiface
- Suporte cassete: Mic e Ear ports
- Expansion: Original external bus expansion port e accelerator expansion port
- Accelerator board (opcional): GPU / 1Ghz CPU / 512Mb RAM
- Rede (opcional): Wi Fi module
- Extras: Real Time Clock (opcional), altifalante interno (opcional)

ZX NEXT

STRETCH GOALS

THERE MUST BE TWO (UNLOCKED)
A second joystick port is added & Jim Bagley will lecture an online programming course on the Next portal teaching how to build a game from scratch!

A BOX OF MEMORIES (UNLOCKED)
The Next was always planned to feature a neat box, but now we go to town and make a package you will like to hang on the wall. We know how important the box can be, we'll make the Next be remembered for it.

NODES OF YESOD (UNLOCKED)
A new remade version of this game for the ZX Spectrum Next by Steve Wetherill.

INTERNET TOOLBOX (UNLOCKED)
We get a developer dedicated to the development of several internet tools. Plus We'll top it up with an API for multiplayer gaming and Twitter.

WE PLAY MORE (UNLOCKED)
TWO new games: Dreamworld Pogie gets a Next version PLUS The team behind Castlevania: Spectral Interlude takes their new game in production, No Fate, to the Next. Backers get the Speccy version for free and a 50% discount on the Next enhanced version.

THE HOLY MANUAL (UNLOCKED)
A wiro bound printed manual upgrade, with a sci-fi cover to invoke warm feelings on those in the know.

NEVER FORGET (UNLOCKED)
The base ZX Spectrum Next now has 1Mb of RAM across all pledges. As simple as that! More memory, more cool stuff to do with it!

MAKE ME DIZZY! (UNLOCKED!)
A whole new game in the celebrated Dizzy series made exclusively for the Next, directed by the Oliver Twins and free to all backers!

REX NEXT (UNLOCKED!)
Jas Austin's classic game re-worked for the Next: Its a follow-up title showing what the Next is capable of. A free digital copy for every backer of every tier.

EXPAND ME EASY (UNLOCKED!)
The Next gets sockets for the extra memory, making it as easy as slotting in a memory chip in order to expand its RAM. The WiFi will also get a slot.

A STRONGER ZX NEXT! (UNLOCKED!)
We expand the SLX9 FPGA to its bigger brother, the SLX16. With this we can add much more hardware features into the Next (60% more room), making it a better computer than it already is!

Nome: **O Tesouro de Lumos**
Editora: NA
Autor: Jaime Grilo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

No meio de tantos jogos novos lançados nos últimos tempo não podia faltar o produto nacional. E apareceu pela mão de Jaime Grilo, que se estreou nestas andanças com The Treasure of Lumos, ou O Tesouro de Lumos, se preferirem a versão portuguesa.

Estamos perante um típico jogo de plataformas que vai buscar a sua inspiração a Matthew Smith e aos célebres Manic Miner e Jet Set Willy. Neste caso o nosso herói não tem ainda nome ou profissão definida, mas a missão é semelhante: recolher todos os tesouros que ficaram escondidos na gruta de Lumos. São quarenta os que se encontram por lá espalhados, mas se recolhermos apenas trinta e cinco já cumprimos com a missão, se bem que a pontuação sofra com isso.

A seu favor, Treasure of Lumos possuí uma boa jogabilidade e consegue manter o interesse, pelo menos até chegarmos ao seu final. O sistema de colisão parece adequado, aspecto fundamental em jogos deste género nos quais a precisão dos movimentos é ponto fulcral. Os gráficos são simples, semelhantes a muitos jogos do género do início da era do Spectrum, mas perfeitamente funcionais.

Mas também possuí alguns aspectos a melhorar, o que não é de estranhar, dado ser o primeiro trabalho de Jaime Grilo. Em primeiro lugar e aquela que nos parece a maior pecha é o nível de dificuldade, que é muito pouco elevado. Não sendo o jogo muito comprido (terá à volta de quinze ecrãs) e com cinco vidas iniciais à nossa disposição, muito rapidamente chegamos ao seu final.

Outro aspecto que no nosso entender teria margem para melhorar seria o som. O Jaime também pensou o mesmo, daí que tenha lançado posteriormente uma nova versão com uma agradável melodia acoplada.

Assim, Jaime Grilo disponibilizou dois meses depois do lançamento inicial a nova versão com 128 K. Além da novidade que foi a introdução da melodia, também a possibilidade de no menu inicial escolhermos se queremos iniciar a aventura com cinco ou oito vidas. Existem ainda algumas surpresas adicionais que aumentam os motivos de interesse desta aventura, nomeadamente novos cenários, tele-transportadores, chaves, etc..

De qualquer modo, para primeiro trabalho de Jaime Grilo, este está de parabéns.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■				
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Jubbles**
Editora: NA
Autor: Jonathan Cauldwell
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Jonathan Cauldwell é nome por demais conhecido da cena Spectrum. Apesar de ter começado a programar apenas em finais dos anos 80, ainda conseguiu lançar alguns jogos através das revistas da época (Your Sinclair, Sinclair User e Crash), não tendo parado desde ai e lançando pérolas como a saga Egghead ou Encyclopaedia Galactica. Além disso é o célebre autor dos Shoot-Em-Up Designer, Platform Game Designer e Arcade Game Designer, este último que tantos e tão bons jogos tem permitido criar ultimamente.

A provar que os jogos mais simples nem por isso são piores, apareceu por esses dias Jubbles. E o conceito é tão simples que até admira como ninguém pensou nisto antes.

A nossa tarefa consiste apenas em ligar ou desligar seis ventoinhas que permitem movimentar as bolhas que vão surgindo do lado esquerdo do ecrã, tentando atingir as bandeiras amarelas. No entanto, pelo meio vão aparecendo obstáculos, alguns imóveis, outros nem por isso, que dificultam a nossa tarefa. Quando a barra de energia se esgota, o jogo termina e cuidado, pois apenas temos uma vida.

No final de cada cinco níveis temos direito a uma rodada de bónus. Assim,

durante alguns segundos temos que acertar nas bolhas que vão subindo no ecrã, permitindo aumentar a nossa pontuação. Findo o tempo dado, seguem-se mais cinco níveis como os anteriores, mas agora com dificuldade acrescida, traduzindo-se em mais obstáculos à frente das bandeiras.

Os gráficos são também do mais básico que existe, no entanto o som é uma boa surpresa, com uma melodia muito bem concebida ao longo de todo o jogo.

Depois, este está tão bem implementado que dá sempre vontade de voltar a carregar Jubbles para tentar progredir mais um pouco.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■			
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Space Junk**
Editora: Bum Fun Software
Autor: Miguetelo
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Depois de passada todo o frenesim que acompanhou os últimos dias de campanha do Spectrum Next, começam a aparecer novos jogos, para já ainda para a versão 48 / 128 K. Miguetelo lançou então no mercado Space Junk, curioso jogo que é um misto de arcada com *puzzle*, mas que sofre de um complexo sistema de controlo que lhe reduz muito a jogabilidade. Mas já lá vamos...

Diz a história que um estranho sinal atravessou o nosso Sistema Solar, tendo danificado todas as minas que tão zelosamente por lá tínhamos deixado (já não chega esgotar os recursos do nosso Planeta, ainda queremos dar cabo do resto). Isso fez com que todos os robôs e máquinas que fazem a manutenção das minas enlouquecessem e que agora

eliminem tudo o que delas se aproxime. A nossa missão será destruir os seis geradores que em cada base alimentam essas máquinas, evitando que as mesmas expludam e provoquem uma reacção em cadeia que poderia eliminar a Terra.

Está então dado o mote para um jogo que até tinha um grande potencial. Ao longo de vinte e uma minas (cada mina corresponde a um nível), temos que disparar sob os seis geradores, evitando os inimigos que deambulam pelo cenário, alguns em padrões regulares, outros de forma mais aleatória, dificultando a nossa tarefa. Alguns dos inimigos são indestructíveis, enquanto que outros necessitam de três tiros para serem imobilizados durante uns segundos.

Até aqui tudo bem, o problema é que a nave roda sobre si mesma. Esta foi possivelmente a forma que o programador arranjou para dificultar um pouco mais a nossa tarefa, mas o problema é que o sistema de controlo da nave torna-se extremamente confuso, e passamos a maior parte do tempo a tentar colocá-la na direcção correta, tornando o jogo extremamente frustrante e fazendo com que a maior parte das pessoas o abandonem ao final de algumas tentativas.

Mesmo assim acredita-se que para aqueles que consigam ultrapassar esta dificuldade inicial venham a ter bastante gozo com o jogo. É que os gráficos são

agradáveis, bastante coloridos e funcionais e o som é mesmo o melhor de Space Junk, com uma melodia que entranha (apenas na versão 128 K). Merece assim que lhe seja dada uma oportunidade, pois este é daqueles jogos que ou se adora, ou se odeia. Quem optar pela versão física, está disponível via Bum Fun Software.

Jogabilidade	■				
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■			
Global	■	■			

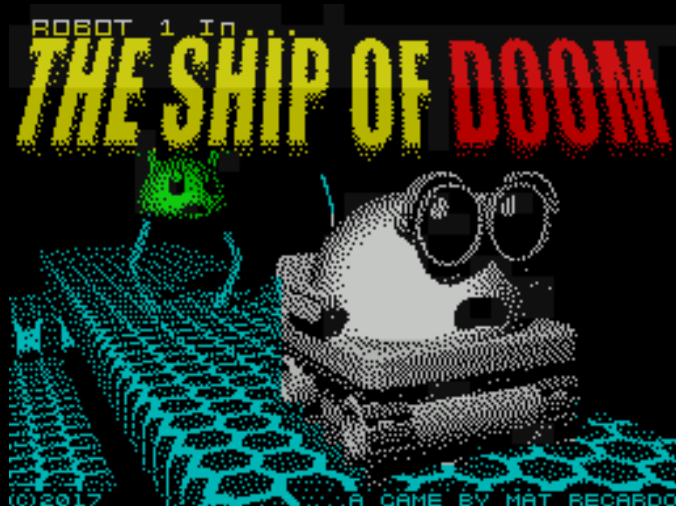
Nome: **Blimpgeddon**
Editora: NA
Autor: Narwhal
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Não é todos os dias que aparece uma história tão alucinante como a de Blimpgeddon. Assim, em 2077, os frigoríficos inteligentes (muito mais à frente que os *smart phones*) ganharam consciência e sentimentos. Hans Von Deck, nome do nosso inimigo (um frigorífico, pois claro), foi o primeiro deles e magicou um plano para destruir todas as fábricas de gelados. Nós assumimos então o papel do Agente 99 e temos como missão libertar o Mundo do plano maléfico deste frigorífico maldoso.

Está assim dado o mote para mais uma aventura criada com o popular Arcade Game Designer. Aliás, hoje em dia são poucos os jogos que não são criados através deste motor, que sem dúvida consegue facilitar a vida a quem pouco percebe de programação.

A tarefa é mais que árdua. É que Hans Von Deck construiu um exército imenso para frustrar os planos de qualquer pessoa que o tente eliminar. E a maior parte dos inimigos nem sequer são passíveis de serem destruídos, casos das alforrecas, minas colocadas em pontos estratégicos, balas disparadas a uma velocidade que dificilmente conseguimos

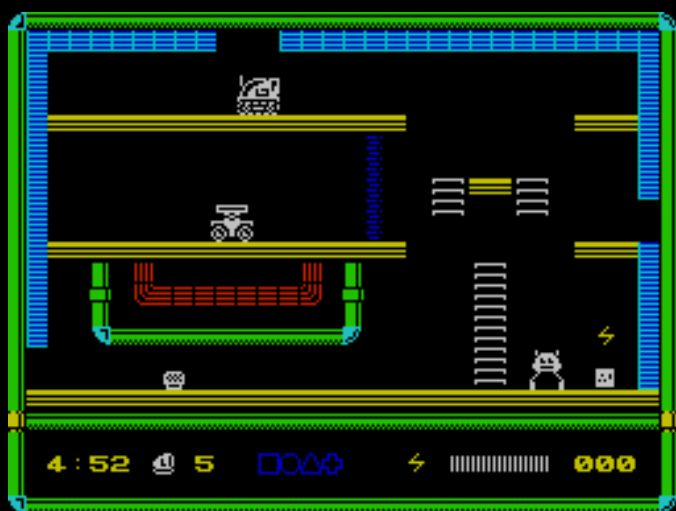
escapar, uma panóplia imensa de bicharocos muito estranhos mas fatais ao mínimo toque, plataformas que nos fazem movimentar numa única direcção, etc.. No meio disso tudo, os guardas ainda são os mais fáceis de ultrapassar, pois uma única bala serve para os eliminar.

Por falar em balas, a nossa arma é mais um elemento alucinante no meio desta jogo. Assim, em vez de disparamos uma bala normal (isso seria muito vulgar, não é?), a nossa arma planta um pato que explode, destruindo aquilo que esteja mais próximo, incluindo o nosso herói, se não for rápido o suficiente lhe fugir. Fica também a dica: o pato serve para mais do que simplesmente eliminar os nossos inimigos. Explorem bem a sua capacidade, pois só assim poderão avançar longe neste jogo (e mais não dizemos).

Como se a tarefa não fosse suficientemente difícil, para ultrapassarem alguns campos de forças que bloqueiam o acesso a novas salas terão que activar algumas alavancas. Como já devem imaginar, essas alavancas encontram-se nos pontos mais inacessíveis mas que obrigatoriamente terão que por lá passar, se não querem ficar bloqueados.

O som é minimalista, mas os gráficos são bastante coloridos e cumprem muito bem com a sua função. A acção também é bastante fluída, contribuindo para aumentar um pouco a jogabilidade. No entanto, Blimpgeddon tem dois pontos fracos que o impedem de obter uma classificação mais elevada.

O primeiro o seu excessivo grau de dificuldade, que vai fazer com que muito boa gente desista nas primeiras tentativas. O segundo a impossibilidade de redefinir as teclas, sendo que aquelas que aparecem por defeito tornam Blimpgeddon injogável (optámos por jogar com as teclas do Sinclair, que apesar de tudo são um pouco melhores). Para quem persistir, irá encontrar um desafio à altura e umas boas horas de diversão.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Nome: **The Ship of Doom**
Editora: NA
Autor: Mat Recardo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Mat Recardo lançou o seu primeiro jogo, criado com recurso ao AGD, The Ship of Doom (não confundir com a aventura de texto de 1982 lançada pela Artic) é um *platformer* típico onde os reflexos e o timing de salto são fundamentais para se conseguir avançar na missão.

E a missão é bastante simples: controlamos um pequeno robô, simplesmente chamado de Robot 1, e temos que encontrar, no labirinto da nave onde fomos desafortunadamente deixados, quatro chaves e a sala de tele-transporte. Se não o fizermos, e temos apenas 5 minutos para isso, seremos desintegrados pelo Sol. Assim, o nosso principal inimigo é mesmo o tempo, pois apesar da nave estar repleta de inimigos, com um pouco de perícia conseguimos evitá-los.

Mas convém antes de tudo mapear a nave, pois só assim iremos rapidamente localizar as quatro chaves necessárias para podermos escapar. Depois de o fazermos, Ship of Doom torna-se relativamente fácil de completar. E aqui reside a maior fragilidade deste jogo, uma vez que a sua longevidade é fortemente limitada pelo número pouco elevado de salas, muito embora as chaves, a partir do primeiro jogo, passem a encontrar-se aleatoriamente pela nave, dificultando a nossa tarefa.

De resto, os gráficos são bastante agradáveis, a música excelente, embora pudesse ter a opção de ser desligada, e a fluidez da acção muito boa. Para primeiro trabalho de Recardo não se poderia pedir mais, e ficamos agora a aguardar ansiosamente por uma sequela.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

THE ADVENTURES OF JANE JELLY ©
The Treasure of Zedin ©
By Jaime Grilo (2017)

You are JANE JELLY, a treasure hunter.

Your mission is to explore the Caves of Spectrum and find the TREASURE OF ZEDIN!

Besides the treasure, you will find 25 valuable relics.

Also you have to find 3 keys. Open the doors with the number of keys requested.

But the task is not easy... In your way you will find many cave hazards that kills you...

PRESS ANY KEY TO CONTINUE!

Nome: **The Adventures of Jane Jelly @ the Treasure of Zedin**
Editora: Bum Fun Software
Autor: Jaime Grilo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: NA
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Depois de The Treasure Of Lumos, Jaime Grilo tomou-lhe o gosto e passado pouco tempo voltou a lançar uma nova aventura criada com o motor Arcade Game Designer, que consta, terá um upgrade para o Spectrum Next, permitindo melhorar as potencialidades deste excelente programa. E The Treasure of Zedin vai também ter uma sequela.

LIVES:6 RELICS:1 SCORE:000025
KEYS: 0 TREASURE:0

Nesta aventura assumimos o papel de Jane Jelly, legítima descendente de outras heroínas pop e dos videojogos dos anos 80, como sejam Samantha Fox e Sabrina Salerno. Para quem não entende a semelhança, basta olhar para a figura da nossa personagem. Um toque de humor que se realça e que traz um aperitivo extra para quem decidir aventurar-se nesta busca de relíquias e de um tesouro. Aliás, doutra maneira não poderia ser, pois para poderem sair do labirinto de grutas onde a acção decorre, terão que encontrar as três chaves que permitem abrir a porta final e escapar, um pouco mais ricos, claro está.

Para quem experimentou the Treasure of Lumos (O Tesouro de Lumos, na versão nacional), irá notar nesta nova aventura uma nítida evolução a todos os níveis. A começar com o ajustamento do nível de dificuldade, uma das pechas do primeiro jogo, que primava pela simplicidade. Assim, apesar de termos a possibilidade de escolher entre cinco e oito vidas, estas esgotam-se com uma rapidez alucinante. É que os obstáculos e as armadilhas são mais que muitos, incluindo alguns pontos sem retorno, e para conseguirem encontrar as três chaves terão que necessariamente repetir alguns trilhos.

Mas também a nível gráfico houve melhorias. Apesar das semelhanças com Lumos, o *sprites* encontram-se agora melhor definidos em especial a nossa heroína mais os seus dois proeminentes apêndices. Bom uso de cores torna também o cenário mais atractivo.

Por fim, e uma vez que estamos perante um típico jogo de plataformas (embora com alguns elementos de aventura à mistura), é fundamental um sistema de colisão eficaz. E, de facto, este é mais um dos pontos favoráveis, contribuindo para uma boa jogabilidade.

LIVES:5 RELICS:2 SCORE:000050
KEYS: 0 TREASURE:0

E a prova de que vale mesmo a pena descarregar The Treasure of Zedin é que não descansámos enquanto não o terminámos, se bem que não atingindo a perfeição, isto é, recolhendo as vinte e cinco relíquias. Assim, para quem quiser ver o que se encontra por trás da porta do ecrã ao lado, apenas tem que dar uma oportunidade a esta nova aventura de Jaime Grilo, programador nacional que promete dar cartas na cena Spectrum.

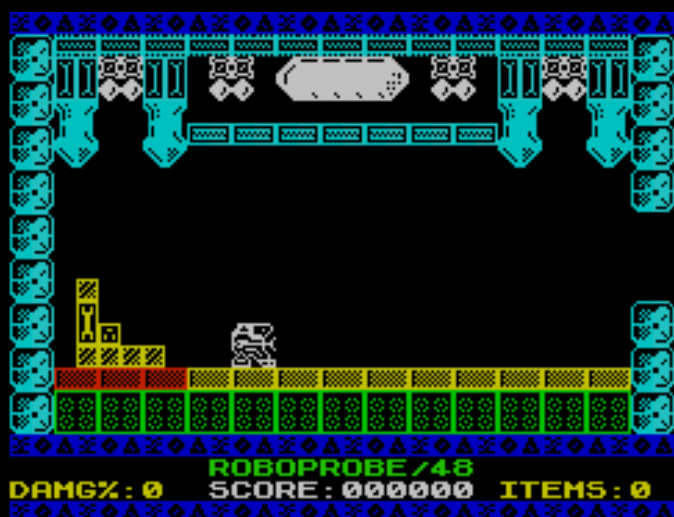
Entretanto, e passado puco tempo, Jaime Grilo disponibilizou uma nova versão do jogo, merecidamente chamada de Nightmare Version. É que esta tornou-se agora um verdadeiro pesadelo, com a inclusão de mais uma porta e uma chave, correcção de alguns cenários, mais inimigos, e no geral maior dificuldade.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Memoirs of a Spectrum Addict é um documentário de 140 minutos que foi bem-sucedido no financiamento via *crowdfunding* e que, tal como o nome indica, visa trazer algumas lembranças da era dourada do Spectrum.

O documentário faz um retrato realista da indústria deste computador nos anos 80 e tem testemunhos de gente célebre como Jim Bagley, Andrew e Rob Hewson, Steve Turner, Jon Ritman, Jas Austin, Jonathan Cauldwell, Mark Jones, Kevin Toms, Clive Townsend entre outras figuras igualmente conhecidas.

Foi prevista uma estrutura com dezoito capítulos, que englobam diversas temáticas e períodos do Spectrum, desde os primórdios, até ao seu futuro.

Nome: **Roboprobe/48**
Editora: NA
Autor: Stephen Nichol
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

A história de Roboprobe/48 é muito simples. Um espião infiltrou-se na estação espacial AZ-101-D1, sabotando os motores e colocando-a em rota de colisão com o Planeta Zircliv 48. Além disso reprogramou um batalhão de dróides que defendiam a estação, para destruir todos aqueles que tentem impedir este plano destrutivo. E é aqui que nós entramos. Ao comando de um dróide (dos bons), temos que encontrar as cinquenta e cinco peças que permitem reparar os motores da nave espacial.

Estamos então perante um jogo que mistura muita acção com labirintos. É que as peças encontram-se espalhadas pela nave e a nossa missão só acaba quando encontrarmos a última peça (ou antes, se formos destruídos). De cada vez que um dróide nos toca, quando somos atingidos por balas disparadas por uma espécie de canhão, ou quando tocamos nos objectos pontiagudos da nave, o nosso dróide é danificado. Quando este atinge os cem por cento de estrago, é destruído e a nossa missão acaba ingloriamente.

Mas não se pense que são só obstáculos. É que o nosso dróide vem equipado com um laser que destrói tudo o que cruza o seu caminho. Assim, dedo rápido no gatilho (aconselha-se a pressionar continuamente a tecla de fogo) é meio caminho andado para completarmos a missão.

Tal como em The Ship of Doom (jogo com o qual tem óbvias semelhanças), Roboprobe/48 está muito bem implementado, no entanto tem um ponto fraco que lhe limita em muito a longevidade: o grau de dificuldade é muito pequeno e rapidamente terminamos o jogo (acabámo-lo na primeira tentativa).

Jogabilidade	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Moritz / Pink Pills - Manic Moritz and the Meds**
Editora: NA
Autor: Sebastian Braunert, Uwe Geiken
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 / 128K
Número de jogadores: 1

Moritz constituí uma situação fora do comum. Em primeiro lugar porque deu origem a várias versões, que foram sendo melhoradas ao longo do ano com os contributos da comunidade, cujas sugestões foram sendo incorporados no jogo (algumas delas nossas).

Depois porque o seu autor apelidou o jogo de *crap*. Não entraríamos nesse extremo, até porque para a estreia realizou um trabalho muito meritório, embora naturalmente existam bastantes aspectos a serem melhorados (e que o foram, ao longo das várias versões).

Mas vamos começar pela história de Moritz, que segundo o seu autor é bastante melhor que este. Bem, história não há, mas louve-se o sentido de humor e de autocrítica de Braunert. Sejamos sinceros, a história não seria também aqui importante, pois estamos perante um típico jogo de plataformas, onde o que interessa é o *timing* e precisão de salto, sendo tudo o resto acessório (excepto a sorte do simpático Moritz,. pois este existe em pele e osso).

LIVES 42 MORITZ BONES 0

Em cada nível, ao bom estilo de Manic Miner, temos uma série de objectos para recolher, enquanto alguns inimigos vão deambulando pelo cenário. Alguns deles em padrões regulares, mas outros andam de forma errónea, o que os torna muito mais difíceis de evitar. E o mínimo toque neles é fatal, assim como em alguns elementos decorativos do cenário. Só depois de recolhermos todos os objectos é que nos poderemos dirigir para a saída e avançar para um novo nível.

Ainda segundo o seu autor existem dois níveis onde teremos que usar a tecla de disparo. No entanto ainda não avançámos até ai, pois o jogo tem dificuldade q.b., mesmo com as quarenta e duas vidas inicias.

Existem, no entanto alguns pontos menos conseguidos. Assim, além de na primeira versão do jogo a escolha de teclas não ser uma opção (a que vem por defeito é mais indicada para canhotos), os controlos são também demasiado sensíveis e por vezes iniciamos alguns níveis (como por exemplo o segundo, no ecrã acima) a morrer, o que não é propriamente motivador, levando a uma certa dose de frustração.

Entretanto, mais para final do ano saiu a versão 128 K, na qual tivemos o privilégio de ajudar o seu autor a testar. Relativamente à primeira versão, notou-se uma grande evolução a todos os níveis, com novos gráficos e *sprites*, ecrãs adicionais, um mais refinado sistema de colisão, e a adição de excelentes melodias durante o jogo, algumas das quais até constam nas nossas preferências, casos de Everything Counts (Depeche Mode), Sweet Dreams (Eurythmics) e Electricity (Orchestral Manouvres in the Dark). Aliás, vale a pena carregar a nova versão, nem que seja para bater o pé ao som do *synth* pop que vem incluído no jogo.

A mecânica mantém-se em tudo fiel à versão 48 K, mas nota-se agora uma maior diversidade de cenários. Alguns mais fáceis, outros diabólicos, sempre a jogar contra o tempo, mas implicando também uma estratégia diferente para chegar ao fim do nível. Com tudo isso, a jogabilidade ganhou bastante aumentando os motivos de interesse para se passar aqui umas boas horas. E já agora, se não sabem, Moritz é dedicado ao cão de Sebastian Braunert, que tem precisamente esse nome.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Junho de 2017 surgiu no mercado a **Espectro**, revista luso-brasileira dedicada ao Spectrum. A revista é uma parceria entre conhecidas figuras portuguesas e brasileiras da cena dos 8 bits, desde logo garantindo conteúdos interessantes para todos aqueles que seguem de perto este renascimento do Spectrum.

Como não poderia deixar de ser, a capa do primeiro número foi dedicado ao Spectrum Next e à muito bem-sucedida campanha de *crowdfunding*.

Na altura elogiámos bastante alguns aspetos, nomeadamente o grafismo e imagem, a qualidade do papel e da impressão, as entrevistas exclusivas e a informação técnica, entre outros.

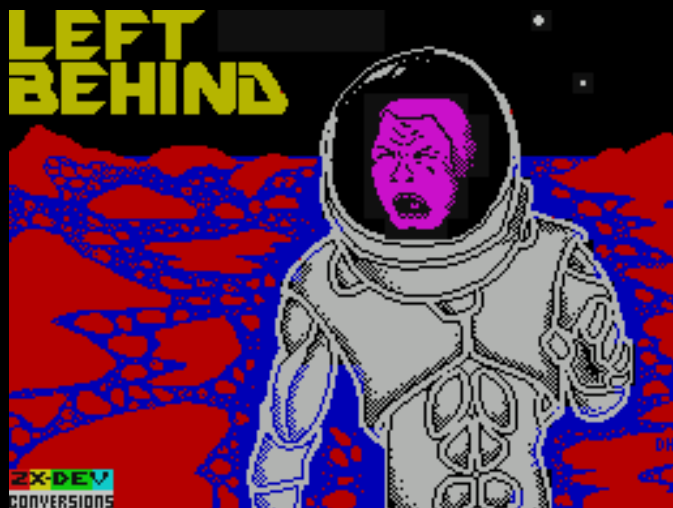
Nome: **Break/Space**
Editora: NA
Autor: Blerkotron
Ano de lançamento: 2017
Género: Estratégia
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: NA
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

De vez em quando aparecem jogos que nos surpreendem pela sua simplicidade e originalidade, mas que estão tão bem implementados que se tornam viciantes. É o caso de Break/Space, um puro jogo de estratégia espacial por turnos, que entrou numa competição bem conhecida da cena Spectrum e que demonstra aquilo que se pode fazer com tão pouca memória. E a coisa correu tão bem que deu agora origem a um upgrade, com a acção um pouco mais rápida (um dos poucos defeitos deste jogo).

E apesar de estarmos perante um jogo que utiliza muito poucos recursos, vem acompanhado de um extenso (e excelente) manual de instruções, que explica muito bem o conceito e a sua mecânica. Aconselha-se a sua leitura antes de pegar em Break/Space, embora por tentativa e erro também depressa lhe apanhem o jeito.

Mas também a história de Break/Space vem lá descrita. Assim, após um acidente, ficamos encalhados numa zona inexplorada do Universo, onde nem tudo o que parece, é. Para voltarmos para casa teremos que encontrar quatro componentes que permitem à nossa nave fazer o regresso em segurança, através dos famosos *wormholes* (quem quiser saber o que isto é, aconselha-se a ler Stephen Hawking ou Brian Greene). Infelizmente, esta parte do universo é habitada por seis raças alienígenas, algumas amigáveis, outras nem por isso, com quem podemos trocar mantimentos ou lutar por eles (ou em alternativa fugir com o rabo entre as pernas, não sem que fique um pouco chamuscado).

Mas o Universo é muito rico e além destas raças vamos encontrar planetas desabitados (nos quais poderemos obter minérios) e outros habitados (onde podemos comprar e vender stocks, reparar a nave, comprar armamento, etc.). Aliás, a vertente comercial tem que ser dominada se querem chegar a bom fim, um pouco à semelhança de Elite (versão muito mais básica, obviamente).

No entanto, ao contrário de Elite, as cenas de batalha são aqui muito simples e limitam-se a escolher o tipo de arma que queremos utilizar, tal e qual como nos jogos do estilo *Dungeons & Dragons*. Será talvez o elemento menos favorável deste jogo, pois às tantas optamos apenas por fugir, para não estarmos à espera que a batalha termine, o que pode ser penoso.

Se ao nível gráfico e de som Break/Space não tem nada que sobressaia, o mesmo não se pode dizer da sua jogabilidade, que leva nota máxima e é responsável por aqui voltarmos com regularidade. É que além disso um mapa diferente é gerado de cada vez que carregamos o jogo, pelo que teremos sempre que utilizar uma nova estratégia se queremos ser bem-sucedidos.

Sendo gratuito, este é um jogo a ir buscar rapidamente.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■			
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

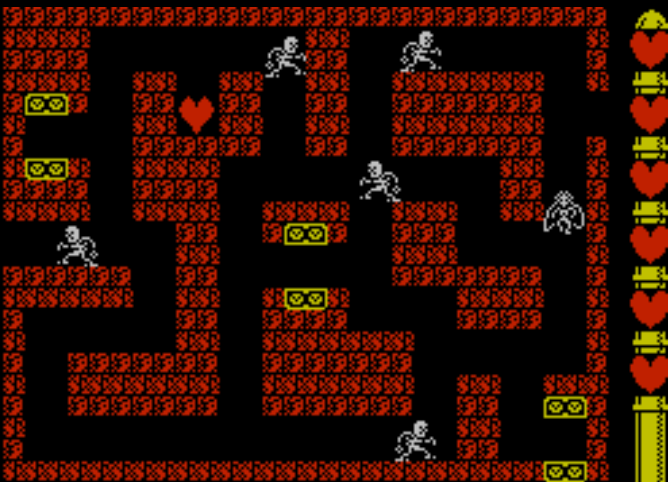
Nome: **Left Behind**
Editora: NA
Autor: R-Tape
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Redefiníveis
Joystick: NA
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Abriu uma nova edição do ZX Dev, desta vez baseada em conversões de outras plataformas (daí o nome ZX Dev Conversions). E um dos primeiros jogos a ser submetido a concurso foi Left Behind, baseado na obra literária The Martian, que também teve direito a versão cinematográfica. E já há muito tempo que não estávamos perante jogo tão difícil, isso apesar de apenas ter oito níveis e o programador até nos ter dado a oportunidade de começarmos com vidas infinitas, mas o nível de frustração a que nos leva Left Behind é de arrancar os cabelos.

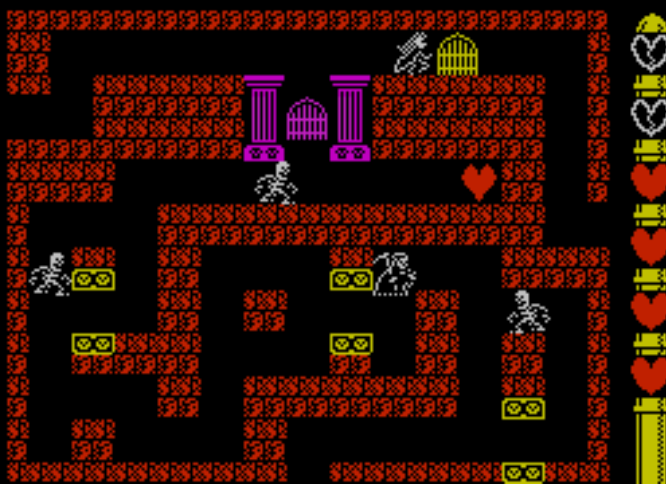
Dito isso, estamos perante um clone de Manic Miner, com o mesmo tipo de desafios e até com alguns obstáculos muito semelhantes, nomeadamente as plataformas que se desintegram. Há que planear muito bem o caminho que vamos fazer, pois o mais certo é ficarmos muitas vezes bloqueados ou sem termos acesso a pontos onde teremos que passar porque entretanto a plataforma que permitiria chegar a esse ponto já não existe. Tal como em Manic Miner, só após apanharmos todos os objectos do cenário é que se desbloqueia a porta de saída.

O sistema de colisão é bastante razoável, se bem que nos pareça que os controlos (redefiníveis, muito bem), são um pouco sensíveis de mais. Em alguns dos níveis, onde temos que reagir e mudar de direcção muito rapidamente (por causa das plataformas que se desintegram), a maior parte das vezes acabamos por dar um toque a mais e ir parar onde não queremos, quase sempre com consequências fatais.

Os gráficos são razoáveis, havendo muita influência de Matthew Smith, mais evoluídos, como seria de esperar. O som, em 128 K apenas, é do mais básico que existe. Seria agradável ter-se uma pequena melodia. Mesmo assim nota-se um bom esforço do programador em conseguir ter um jogo simples e que ao mesmo tempo preencha os requisitos do concurso.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■			
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Sorceress**
Editora: NA
Autor: Payndz
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Depois de Cyber Mania, Payndz volta à carga com um jogo do mesmo estilo. E relativamente ao primeiro, nota-se uma clara evolução.

A história de Sorceress é tão simples como o jogo, raptaram a nossa amada e temos agora que, num verdadeiro labirinto de salas, procurar as chaves que dão acesso a novos locais. Só assim conseguiremos chegar ao altar do Senhor das Trevas e resgatá-la, dando por finda a nossa missão.

Tendo sido criado através do Arcade Game Designer, com todas as limitações que este motor tem ao nível da quantidade de memória disponível para cenários, e que constituí um dos pontos fracos deste jogo (já lá iremos), o que se nota desde logo é uma boa jogabilidade e um crescendo de dificuldade à medida que vamos avançando. Assim, se nos primeiros ecrãs ainda dá para respirar, aparecendo apenas como inimigos alguns esqueletos, muito fáceis de eliminar, mesmo sendo gerando outro por cada um que abatemos, mas a partir de certa altura aparecem inimigos mais

complicados, como é o caso da Dona Morte, que apenas pode ser paralisada através dos os nossos feitiços, ou o Minotauro, do qual convém fugir a sete pés.

Os nossos inimigos também vão aumentando em número e na velocidade com que se deslocam, pelo que a partir de determinada altura o jogo torna-se frenético. Para nos ajudar, além dos feitiços que disparamos, existem corações que podemos apanhar e que repõem totalmente o nosso *stock* de vidas. Convém usá-los com prudência, pois teremos que passar pelos mesmos pontos duas vezes e poderão vir a fazer falta.

Quando chegamos ao altar, defrontamos o Senhor das Trevas a quem temos que atingir certeiramente com alguns feitiços. Mas ele também nos tenta atingir, pelo que estamos aqui perante um puro exercício de dedo rápido no gatilho. Esperávamos mais deste ecrã final.

Embora graficamente e ao nível do som Sorceress cumpra, sofre de um grave problema de longevidade. É que com apenas dezassete ecrãs para negociar, rapidamente chegamos ao final da nossa missão. De qualquer forma e sendo gratuito, vale a pena experimentar, fazendo lembrar alguns jogos de 16 K que apareceram nos primórdios do Spectrum, mas que apresentavam uma grande jogabilidade, ou outros da categoria *budget* que apareceram mais tarde.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■			
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■				
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Ok Computer é um dos mais influentes discos da pop. E para celebrar os vinte anos do lançamento deste disco, os Radiohead resolveram reeditar uma versão *deluxe*, com 2 CD's ou 3 LP's e com uma surpresa pelo meio: uma cassete C 90 com um programa especial: no fim, nada mais, nada menos, que um ficheiro para o ZX Spectrum. Quem diria que os Radiohead também eram fãs deste computador? O único problema é que custa mais de 120 €.

Nome: **Omelettes for Breakfast**
Editora: NA
Autor: Gabriele Amore
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

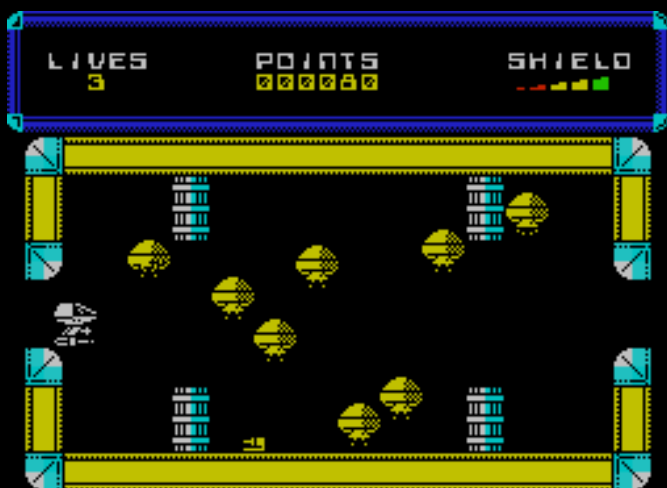
Em Omelettes for Breakfast, e ao contrário de Monkey Jr., cuja jogabilidade era muito fraca, nota-se alguma evolução a esse nível, como consequência aumentando o interesse para o jogo.

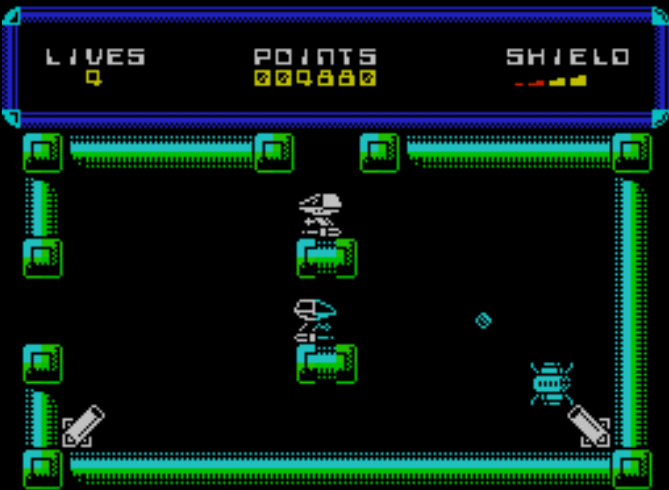
O nosso papel, na figura de um cozinheiro, é o de preparar umas belas omeletes para o pequeno-almoço. Para isso necessitamos obviamente dos ovos. Só que estes ainda estão no rabo da galinha, como se costuma dizer, pelo que temos que arranjar forma de os obter. Isso passa por dar uns valentes sopapos no passaroco que os vai pôr, que começa a voar e larga o ovo algures. Temos então que o apanhar antes do robô de cozinha e ir colocá-lo na frigideira que está ao lume. No entanto, o robô é glutão e tenta apanhar o ovo antes de nós, e se o fizer não temos outro remédio que ir dar mais uns sopapos na ave. Por outro lado, se tivermos já o ovo em nosso poder e se formos apanhado pelo robô (ou outros perseguidores em níveis mais avançados), perdemos o ovo e uma vida.

Em níveis mais avançados existe também alguma variedade na acção, tendo num dos níveis que dispararmos contra os robôs que tentam roubar o galináceo, ou acertar com uma mola no perseguidor (muito semelhante ao que este autor já havia feito com Popeye).

E assim, apesar de bons *sprites*, como é apanágio desse autor, som e melodias boas, a sensação que temos é que já vimos tudo isto várias vezes nos seus jogos.

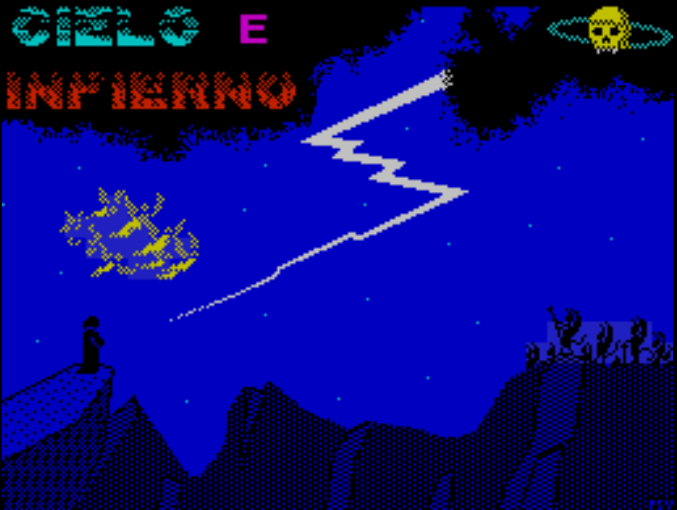
Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Hyperkill**
Editora: Psytronik Software / Bum Fun Software
Autor: Mat Recardo
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Já aqui dissemos que Mat Recardo fez uma auspiciosa estreia com The Ship of Doom e que aguardávamos com alguma expetativa o seu novo jogo. E fez-nos a vontade, lançando quase em tempo recorde Hyperkill, um interessante *clone* de Cybernoid. As semelhanças com este são muitas, desde o tipo de inimigos e obstáculos, o movimento da nossa nave, os *add-ons* que vamos obtendo ao longo do jogo, etc.. Mas quando o original é bom e a cópia não fica atrás, temos toda a legitimidade para copiar.

Em Hyperkill apenas o grau de dificuldade não foi copiado. É que Cybernoid tinha tanto de bom, como de difícil, levando a que muita gente abandonasse o jogo por não conseguir avançar mais do que meia dúzia de ecrãs, quer no primeiro, quer na sequela. Isto não se passa aqui, pois apesar de alguns obstáculos serem verdadeiros quebra-cabeças, existe a possibilidade de, com abundância, apanharem pílulas que repõem a vossa energia, outras que vos tornam indestructíveis durante algum tempo (fundamental para passar os obstáculos que não são destruídos com o laser ou bombas) e outras que criam um campo de força que varre todos os inimigos que se aproximam.

De resto, a acção é semelhante. Vão avançando quadro a quadro (existem quarenta e quatro ecrãs diferentes num único nível) e é-vos exigido um poder de reacção muito rápido, pois por vezes, assim que entram num novo quadro, surgem logo no vosso encalço alguns inimigos.

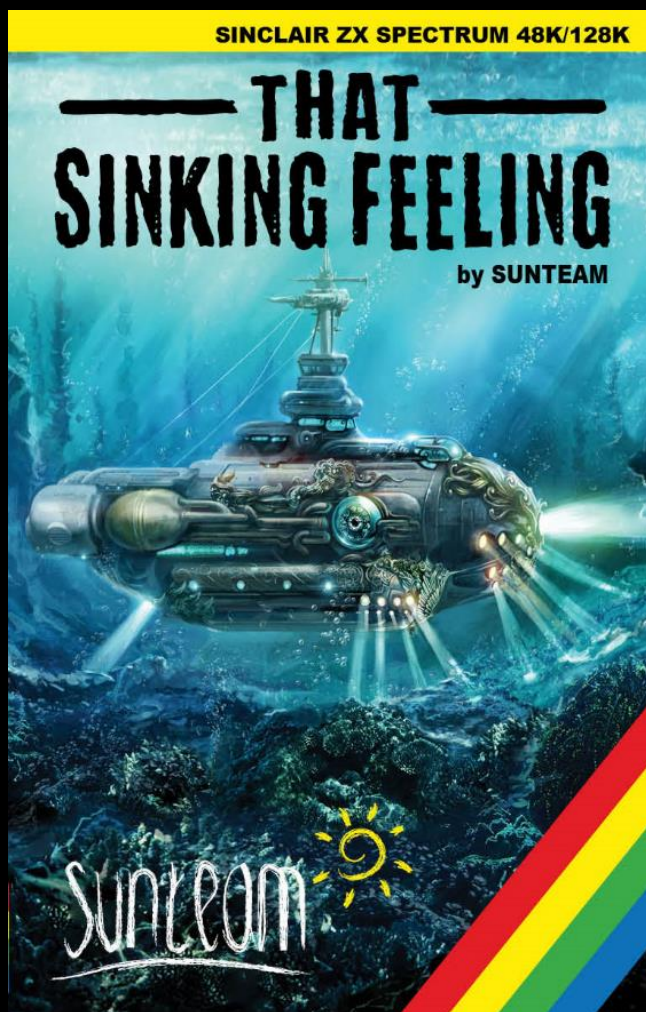
Quando chegarem ao ecrã final, talvez o mais complicado de todos, terão que descobrir a forma de rebentar o campo de forças e reactivar o sistema de segurança que vos permite dar por finda a missão. Mas até lá chegar vão ter que suar muito.

Os gráficos são bastante bons, quase sem problemas de atributos ou *colour clash*, e

o som também é bastante aceitável. A melodia, da autoria de Sergey Kosov, apesar de contribuir para criar alguma tensão durante a acção, poderia ter a opção de ser desligada, pois é um pouco repetitiva. Mas isso é apenas um pormenor. Além disso, e apesar das teclas não serem redefiníveis, o autor brindou-nos com duas opções, uma para destros, outra para canhotos.

Sendo o jogo gratuito, também poderão contribuir com algumas libras para o seu autor, se o entenderem. E quem quiser optar pela versão física, está disponível pela Psytronik Software e pela Bum Fun Software. Agora, e tendo terminado o jogo, vamos seguir o concelho do seu autor e beber uma cerveja. Apenas quem chegue ao fim irá entender a piada.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Cielo e Infierne é um jogo que foi começado em 1992 e que passados vinte e cinco anos viu finalmente a luz do dia. Típica aventura de texto criada através do PAW e inspirada pela Divina Comédia, é composta por duas partes, tendo sido preservada graças ao trabalho de Ignacio Prini.

Para já apenas a primeira está completa e, pela amostra, vemos que o seu programador, Dario, investiu bastante tempo na criação de textos e de um ambiente que levasse para o universo das obras de Dante. Os textos estão exclusivamente em castelhano, pelo que quem não domine essa língua (como é o nosso caso), terá algumas dificuldades em entrar no jogo.

O jogo já está então disponível para descarregar, mas lembrem-se que a segunda parte, para já, não está ainda funcional.

Nome: **That Sinking Feeling**
Editora: Sunteam / Bum Fun Software
Autor: Paul Weller
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Consta nos manuais que se passaram três anos desde que uma terrível guerra quase destruiu o planeta Atlântida (o seu nome não aparece por acaso, já que toda a acção se passa debaixo de água). As cidades ainda permanecem em ruínas, mas surgem rumores de que existem tesouros escondidos, tendo Lady Mandrill enviado Spectra para explorar as ruínas subaquáticas e trazer de volta qualquer coisa de valor que possa ser encontrada. No entanto as cidades são patrulhadas pelo exército do planeta, que apesar de ocupado a reconstruí-las, não tolera que invasores venham roubar os seus tesouros, fazendo tudo para os eliminar. O nosso papel é então, aos comandos de um pequeno submarino, encontrar os dez tesouros de Atlântida.

O jogo foi criado através do popular AGD, possuindo a jogabilidade característica desta aplicação, sendo de facto a mais adequada para criar pequenos jogos de arcada como este That Sinking Feeling. O cenário, como já foi referido, passa-se debaixo de água, e como o nosso

submarino não está armado, só nos resta ir fugindo ou evitando os muitos obstáculos com que nos deparamos.

Estes poderão ser variados, casos das terríveis medusa, bolsas de gás venenoso que vão rebentando periodicamente, minas, tubos eléctricos e até uns moluscos muito estranhos que lançam na água um ácido mortal. E para evitar tudo isto, apenas temos três teclas, esquerda, direita e uma para impulsionar o submarino.

A jogabilidade é um dos pontos fortes desta aventura, pois o submarino controla-se de forma muito satisfatória e realista. Mas também os gráficos e o som estão a bom nível, que mesmo não sendo espectaculares, contribuem para uma experiência muito agradável. Pena que os jogos criados através do AGD, por limitações de memória, não permitam incluir muitos ecrãs, daí que rapidamente se termine o jogo. De qualquer forma, sendo gratuito aconselhamo-vos a experimentá-lo, pois não irão ficar desiludidos.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

MICRO se7e

Destacável mensal sobre microcomputadores.
N.º 1. Março 1984.

Coordenação de Fernando Antunes

O maravilhoso mundo dos micros

Ao princípio falava-se dos «cérebros electrónicos» e temia-se que eles viessem a dominar os homens. Depois, a pouco e pouco, muita gente passou a saber que os computadores eram electrónicos mas não eram cérebros. Não passavam de máquinas como quaisquer outras — máquinas que só faziam o que os homens lhes mandavam, através de uma programação complexa, delicada e inteligente. A inteligência que estava por detrás deles era humana. E é. Mesmo assim, permaneceu o receio de que os computadores se tornassem em instrumentos de um poder sem limites. E havia nisso uma certa razão: eles permitiam arquivar uma quantidade quase inimaginável de dados, relacioná-los, investigá-los, melhor que um exército de esbirros. E como custavam fortunas, só os grandes poderes os tinham ao seu serviço. O mundo ia dividir-se entre as instituições,

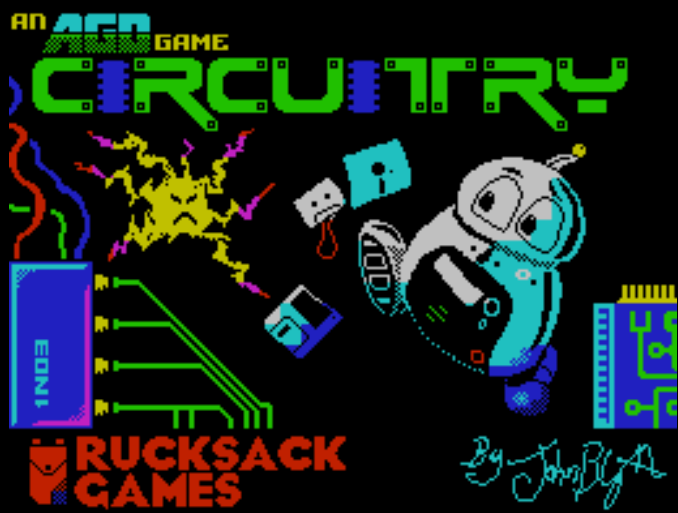
Os microcomputadores tornaram-se numa das maiores paixões dos jovens do nosso tempo — dos jovens de idade e também dos de espírito. Em grande parte o entusiasmo resulta das maravilhosas possibilidades da sua utilização nos jogos de vídeo, mas há um número crescente de utilizadores que se interessa por aplicações que vão desde a concepção de novos jogos até ao desenho artístico, às matemáticas, aos cálculos de engenharia ou aos estudos de economia e gestão. Isso exige um conhecimento profundo das possibilidades dos «micros» e é curioso notar que até os adolescentes o conseguem adquirir — e de que maneira! O primeiro programa que permitiu ao ZX-81 realizar desenhos de pontos finos (alta resolução) foi elaborado por um rapaz de 13 anos. Um programa comercializado sobre uma máquina «caça niqueis» simulada num «micro» foi concebido por uma garota de 10 anos.
O «Se7e» não podia ficar indiferente a este fenómeno dos nossos dias. Sempre atento aos interesses dos jovens, passará a publicar a partir de hoje um caderno sobre os *microcomputadores*. Teremos habitualmente um convidado — personalidade de prestígio no meio —, ajudaremos os nossos leitores a escolher um micro antes de o adquirir, daremos larga informação sobre o que vai aparecendo no mercado sempre aliciante dos microcomputadores, as novidades quanto ao material, os programas e as aplicações. Aqui uma secção de pequenos anúncios grátis — *Compra, Venda, Troca, Dá* — através da qual o leitor tem a oportunidade de fazer pequenas transacções de equipamentos, «cassettes», dispositivos, propostas de associativismo, etc. Teremos um microconsultório em que regularmente um «cartoon» aparecerá a ilustrar uma situação típica em que tudo parece simples mas simultaneamente complicado. Daremos ainda a palavra ao leitor através de artigos de opinião que desejamos não sejam extensos, e dedicaremos largo espaço ao *Micro-Clube* — um forum aberto a todas as experiências que cheguem até nós e que de algum modo canalizem o que se está a fazer em cada recanto do País, numa comunidade, uma escola, autarquia ou associação.
Os nossos leitores terão aí um espaço privilegiado para a troca de ideias e sugestões, um veículo de aproximação e intercâmbio entre todos aqueles que habitualmente nos lêem e os muitos mais que a partir de agora passarão a comprar o «Se7e». Chama-se «MicroSe7e» e sairá na última quarta-feira de cada mês.

Além do trabalho de preservação de *software*, uma boa parte nacional (com a Astor e a Timex à cabeça), Planeta Sinclair dedicou-se também à preservação de jornais e revistas. Assim, a partir de meados do ano, este material passou a estar disponível no blogue.

A revista **MicroSe7e** foi apenas uma das que felizmente se conseguiu recuperar, estando a colecção completa até ao número 31. Também as ***reviews*** do DN e Capital e mesmo algum material raro dessas publicações já se encontram preservados e disponíveis para quem os quiser descarregar.

Nome: **Deep Blue**
Editora: NA
Autor: Igor Errazkin
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Igor Errazkin é conhecido por criar jogos para o C64, sendo Deep Blue o seu primeiro trabalho para o Spectrum. Codificado através do 3D Game Maker (editado pela CRL Group PLC em 1987), sofre, tal como todos os jogos isométricos feitos com este motor, das limitações que lhe são inerentes. A começar pelo menu inicial, que apenas permite escolher entre o cursor, Kempston ou Interface Two. Mas também outras que afectam a própria jogabilidade. Já lá iremos...

A história do jogo é simples: entrámos num navio afundado a mil metros de profundidade, Titán (são óbvias as semelhanças com Titanic), e temos que procurar a caixa forte para alcançar um tesouro imenso. Mas o navio é um autêntico labirinto, repleto de inimigos (cavalos marinhos, medusas, ...) e outros obstáculos que tentam deter o nosso avanço. Para complicar a coisa, apenas temos uma vida e ao mínimo toque nos nossos inimigos, a nossa missão já era. Assim, todo o cuidado é pouco quando entramos em novas salas, não se vá dar o caso de darmos logo de caras com algo indesejado.

Olhando para o ecrã que deixamos acima e para quem já conhece as anteriores aventuras criadas através do motor 3D Game Maker, imediatamente percebe que estamos perante um cruzamento, mais pobre evidentemente, entre Alien 8 e Hydrofool. Só que entram então as limitações deste motor e que reduzem a sua jogabilidade.

Em primeiro lugar os cenários são muito monótonos. Monocromáticos, como seria de esperar, mas com pouca diversidade (ao contrário do que acontecia nos jogos do género criados pela Ultimate ou pela Gargoyle/FTL). Também nunca fomos adeptos do sistema de movimentação da maioria dos jogos isométricos existentes. Temos as

teclas direccionais, que movimentam o nosso personagem para cada um dos lados e uma tecla que permite andar (e mais duas, uma para saltar e outra para disparo). Isso implica passarmos mais tempo a acertar o nosso posicionamento, para não ficarmos entalados entre a parede e a porta ou qualquer obstáculo, do que propriamente a explorar os cenários. Seria preferível um sistema de controlo diferente, mas o programador ficou limitado às opções do motor. Por fim, quando temos vários inimigos no ecrã, a velocidade reduz para níveis muito baixos.

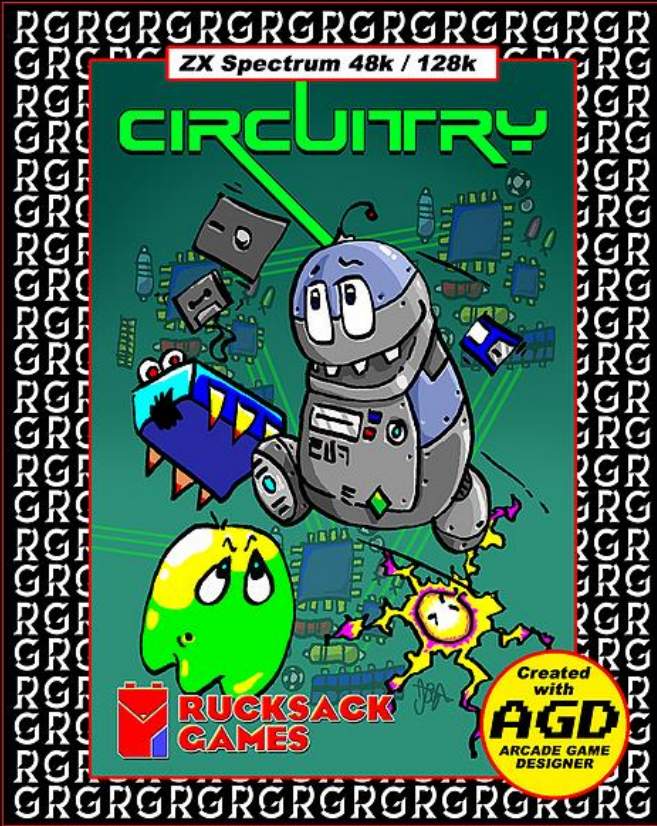
Mas não se pense que são só defeitos. O jogo, mesmo tendo em conta todas as limitações, encontra-se bem desenhado e para os mapeadores será um desafio muito interessante. Valerá então a pena experimentar, até porque é gratuito,

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Circuitry**
Editora: Rucksack Games / Monument Microgames
Autor: John Blythe
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Circuitry ficou disponível em Agosto. Inicialmente apenas na versão 48 K, mas perto do Natal foi lançada a versão 128 K, com gráficos, *sprites* e música adicional, via Monument Microgames.

Eis a história original deste jogo: a SecuriCorp está na vanguarda da tecnologia militar. Mas esta corporação sofreu um brutal ataque de piratas informáticos, os sistemas enlouqueceram e dados altamente confidenciais estão agora comprometidos, podendo mandar a humanidade para a idade das trevas.

Cabe agora a nós conseguir salvar a maior quantidade possível de dados antes que seja tarde de mais.

Está assim dado o mote para um jogo que recria os ambientes de Manic Miner, Jet Set Willy ou Technician Ted, isto é, o típico jogo de plataformas em que temos que apanhar todos os objetos de cada ecrã, desviando-nos dos inimigos, planeando muito bem a rota (e aqui é exigida alguma estratégia) e muita precisão no tempo e local de salto.

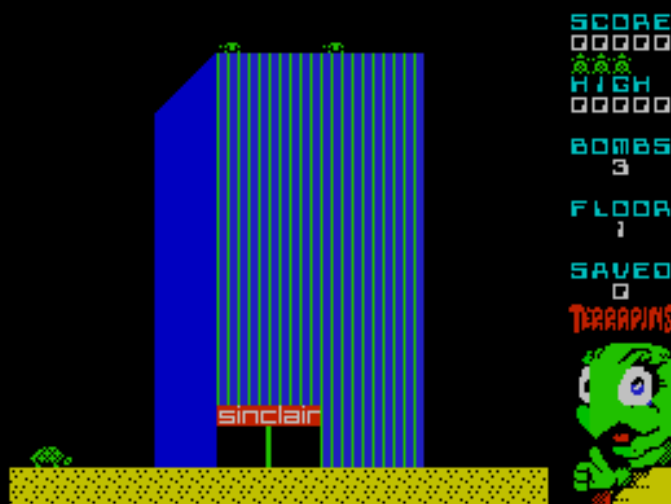
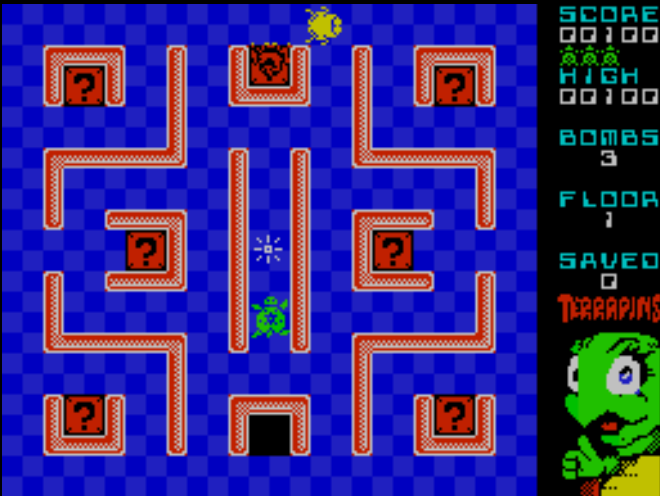
São-nos concedidas inicialmente dez vidas e temos a possibilidade de durante o jogo obtermos mais algumas. Mas é pouco, muito pouco, já que Circuitry tem vinte níveis e tem um grau de dificuldade bastante elevado. Em certos momentos pode mesmo ser frustrante, mas tem aquele dom de nos fazer tentar apenas mais uma vez, elemento que distingue o bons jogos dos apenas medianos.

O grafismo e ambiente, tal como seria de esperar de John Blythe, são muito bons, contribuindo para diminuir a frustração que é a de falharmos um elevador ou esbarrar num inimigo e perdermos uma vida cinco vezes seguidas no mesmo local.

Sendo o som na versão 48 K o básico e habitual nos jogos criados através do Arcade Game Designer, a versão 128 K, tem uma excelente melodia da autoria do ilustre David Saphier.

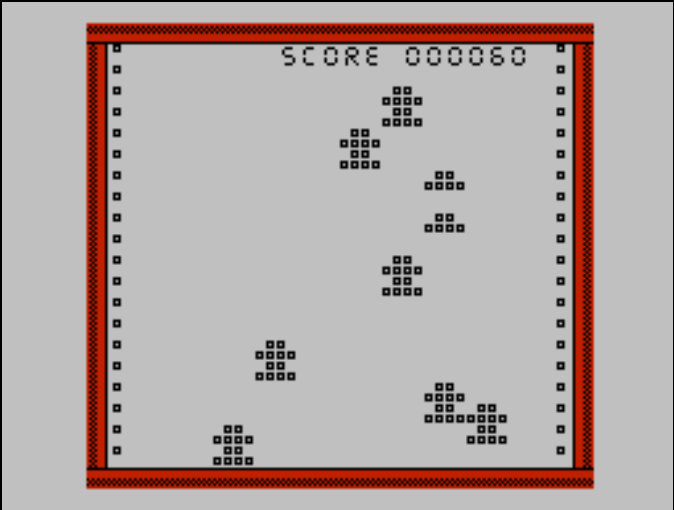
Sendo diferente de Foggy´s Quest (primeiro jogo deste autor), e estando talvez uns (poucos) furos abaixo desse por exigir menos estratégia, continua a ser cativante.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Terrapins**
Editora: Highriser / Cronosoft
Autor: Allan Turvey
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Quem segue o fórum do Facebook dedicado ao Arcade Game Designer já estará familiarizado com o nome de Allan Turvey, que desde há bastante tempo tem vindo a demonstrar todas as capacidades desta ferramenta, assim como a ajudar outros programadores nos seus jogos. E, de facto, o que Allan Turvey faz com o AGD é impressionante, tendo agora lançado um jogo com um conceito muito simples, mas totalmente eficaz.

Em Terrapins (uma espécie de tartaruga), os filhotes da mamã Terrapin foram sequestrados por uns insectos maldosos e irritantes, espalhando-os por um prédio de oito andares. Cada andar tem várias caixas onde as crias poderão estar escondidas, mas duas delas têm também insectos escondidos, pelo que também a sorte tem lugar neste jogo. Se dermos com uma das crias, teremos então que a levar de volta para a casa que aparece num dos cantos do cenário. Se, por outro lado, entrámos numa caixa com um insecto escondido, temos agora mais um inimigo atrás de nós.

Para nos defendermos, temos ao nosso dispor de um *stock* de bombas (e mais três poderão ser apanhados durante cada um dos níveis), que paralisa os insectos durante uns segundos, o suficiente para conseguirmos ir para um ponto menos povoado do ecrã. Mas como este *stock* é limitado, convém que as mesmas sejam usado apenas quando há necessidade.

Quanto aos insectos, há-os de três tipos: amarelos, roxos e azuis. Os amarelos são lentos e deliberadamente estúpidos, sendo fáceis de evitar. Com o passar do tempo, eles evoluem para os roxos, mais inteligentes e depois para os azuis, muito mais rápidos e muito difíceis de evitar (convém nessa altura já terem arranjado um bom *stock* de bombas, pois vão precisar delas), até porque quando atingimos um insecto roxo ou azul, este passa para o nível inferior.

O som, da autoria de David Saphier, é talvez o melhor que já encontrámos para estes novos jogos do Spectrum. Além disso Terrapins tem mais uma novidade, pois é o primeiro programa criado em AGD a ter múltiplas melodias (outra novidade é a inclusão de um *high score*).

Gráficos bastante razoáveis ajudam ao prazer que é tentar resgatar as crias da tartaruga. A jogabilidade é imensa e este é daqueles jogos que se volta vezes sem conta.

Apesar de apenas ter oito níveis, quando acabam o primeiro dos edifícios, seguem para um novo edifício, agora com inimigos mais fortes logo de início. Mas até lá chegarem vão ter que suar muito, pois o oitavo nível é diabólico.

Apesar de Allan Turvey ter disponibilizado uma versão gratuita para quem quiser experimentar o jogo, aconselhamos a adquirir a versão completa, pois além dos extras, terão ainda mais um jogo de bónus.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Brick Racer não chega a ser um jogo, antes uma brincadeira de programação efectuada por Dave Clarke para demonstrar aquilo que se pode fazer com o Arcade Game Designer (e nessa óptica, Allan Turvey já nos conseguiu surpreender a todos com pequenos programas totalmente inovadores). Mas para um exercício desta natureza até está bastante engraçado e pode ser um incentivo a amadores e entusiastas do Spectrum, mas que nada percebem de programação, tentarem a sua arte com o AGD.

Assumimos aqui os controles de um carro que tem que se desviar de todos os outros que vão aparecendo à frente. Por

cada carro que conseguimos evitar, somamos um ponto. E à medida que vamos somando pontos, a velocidade do jogo vai aumentando. Tecla "O" para a esquerda, "P" para a direita, e mais nada há a saber.

Nome: **Sorceress 2: the Mystic Forest**
Editora: NA
Autor: Payndz
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Andy McDermott, mais conhecido como Payndz, lançou a sequela a Sorceress, previsivelmente chamada de Sorceress 2. O conceito é em tudo semelhante ao primeiro jogo da série, mas o grau de dificuldade subiu exponencialmente. Talvez até demasiado, na nossa opinião, mas o próprio autor tem outra opinião, já que segundo as suas palavras é *All part of the old-school "damn, this is hard" fun!*.

A história é muito simples e vem na continuação de Sorceress. Assim, depois de no episódio anterior termos derrotado o Senhor das Trevas, a feiticeira regressou com todo o seu amor (e esta parte é importante) para a sua casa, na floresta mística. Mas as forças das trevas não foram totalmente derrotadas, e temos mais uma vez que ir à luta. Para isso temos que encontrar as runas que permitem desbloquear o caminho que nos pode levar ao sucesso.

Sorceress 2 foi também criado com recurso ao Arcade Game Designer. As próprias limitações da ferramenta, nomeadamente a memória disponível, trouxeram alguns problemas ao programador, que teve que eliminar alguns ecrãs que já tinha construído. Mas o que ficou é suficiente para nos levar ao desespero. Em alguns momentos faz-nos lembrar Atic Atac e Wizard´s Lair, em ponto mais pequeno, obviamente, que a memória não dá para tudo.

De resto, a velocidade é estonteante, não dando espaço para admirar a paisagem ou sequer respirar. Os nossos inimigos aparecem a todo o momento em todo o lado e quando eliminamos um (através dos feitiços que temos ao nosso dispor), logo outro aparece em seu lugar, muitas vezes mesmo juntinho a nós, fazendo desaparecer mais um coração, isto é uma vida. E não são raras as vezes, também, que ficamos bloqueados em algum ponto do cenário, à mercê dos monstros.

Apenas temos inicialmente seis vidas, mas se regressarmos ao ecrã inicial (e teremos que lá ir muitas vezes), a nossa amada curará as nossas mazelas.

Gráficos muito agradáveis, com uma clara evolução relativamente ao primeiro jogo da saga, e som q.b. dão o mote para uma aventura, que não sendo esplendorosa, consegue entreter-nos durante algum tempo.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Three Octopuses**
Editora: NA
Autor: Алексей Кашкаров
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Em Three Octopuses, três polvos bebé vão visitar a avó. A progenitora anda atarefada na sua toca com as lides domésticas e o papá polvo ainda não regressou do trabalho, tendo contratado a enfermeira que ajudou a criar os rebentos. Essa enfermeira, na figura de uma medusa (somos nós, pois claro), no meio de muitos perigos e obstáculos, terá que guiar as três crias em segurança até à gruta da avó.

A história é bastante original e pode ser resumido no ecrã de abertura do jogo. Mas a tarefa é tudo menos fácil. A começar pelo controlo da medusa, que devido à inércia, e até se conseguir controlar devidamente o seu sistema de movimentação, tem que se suar muito. E isso é fundamental se queremos levar a tarefa a bom termo, pois controla-se as crias dando-lhes pequenos toques com a medusa, que as vai dirigindo ao longo

das cavernas. Não podemos, no entanto, andar por cima das crias, pois elas têm cócegas e fogem de nós. Um aspecto interessante do jogo são os três níveis de velocidade da medusa, mas é aconselhado a não se optar pelo mais rápido enquanto não se dominar o sistema de movimentação.

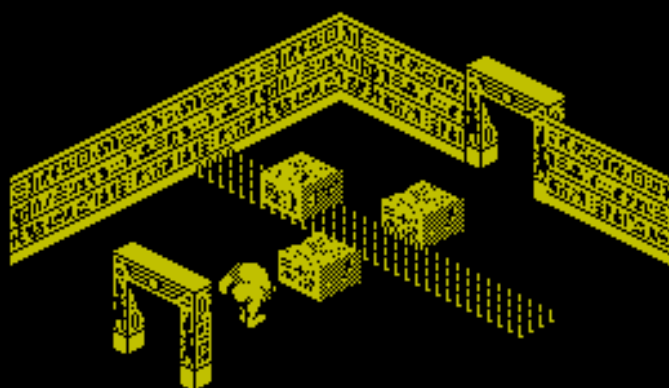
Mas também os obstáculos são mais que muitos. O próprio sistema de cavernas, na sua maioria das vezes e devido à sua morfologia, com arestas por todo o lado, empurra as crias para onde não deve. E se as crias tocarem no fundo ou forem apanhados pelos caranguejos que andam sempre esfomeados, perde-se uma vida.

Mas existem outros obstáculos. As bolhas de ar a maior parte das vezes são um empecilho, mas poderão ser aproveitadas para fazer as crias subirem e deslocarem-se para pontos mais seguros da caverna. Aliás, há mesmo alguns pontos que sem essa ajuda extra, dificilmente lá se chega.

Graficamente Three Octopuses é muito interessante. Com ecrãs muito coloridos e sprites bastante apelativos, é um regalo para a vista vaguear pelos cenários do jogo. No entanto, tendo sido criado através do AGD, não haverá tantos ecrãs como isso. Outra das limitações dessa ferramenta é também não permitir o *scroll* ao longo dos ecrãs, que neste caso poderia favorecer o sistema de movimentação no jogo.

Mesmo não sendo um jogo deslumbrante (nem Three Octopuses teria essa pretensão), sendo gratuito merece que se dê uma espreitadela. Já vimos muita coisa pior, e a pagar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Abu Sinver Propagation**
Editora: NA
Autor: Igor Errazkin
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Qualquer semelhança com Abu Simbel Profanation fica-se apenas pelo nome. Enquanto que este é um puro jogo de plataformas, em Abu Sinver Propagation, embora com uma temática semelhante, estamos perante uma aventura isométrica criada com recurso ao 3D Game Maker, muito à semelhança de Deep Blue, jogo do mesmo autor. E pode-se agora questionar a razão de ser lançado tão pouco tempo depois novo jogo com recursos a este motor, dadas todas as limitações de que 3D Game Maker padece.

De facto, o que aqui se nota logo à primeira vista é a monotonia da acção (e que também já era notória em Deep Blue). Os cenários até estão bem construídos, mas são todos muito iguais, apenas a cor vai variando, embora sempre em tons monocromáticos (aquilo que o 3D Game Maker permite).

Os obstáculos também são muito iguais a tudo o que já foi feito com recurso a esse motor, apenas teremos que ir eliminando de vez em quando alguns inimigos que nos roubam vidas se nos tocam, ou saltar pelos blocos para atingir a sala seguinte, mas nada que nos motive a voltar a carregar Propagation. E dado que o grau de dificuldade é diminuto, não será de admirar que o terminem à primeira tentativa, tal como aconteceu connosco, e como poderão verificar na imagem da página seguinte.

De resto, todos os defeitos que havíamos apontado a Deep Blue (e fomos benevolentes na sua análise, pois também após o terminarmos, pouca vontade ficou de voltar a carregá-lo), são agora potenciados pelo facto de ser uma espécie de parte 2 desse jogo. A nosso ver seria preferível passar mais tempo a aprimorar os cenários e, em especial, os obstáculos e inimigos, para aumentar a diversidade e esbater um pouco a monotonia que é jogar Propagation.

Uma nota positiva para a melodia, que recria excelentemente o popular tema das Bangles, Walk like an Egyptian, muito apropriado à temática deste jogo.

Estão disponíveis as versões 48 K, 128 K, e já perto do final do ano saiu uma nova versão com alguns melhoramentos, como a possibilidade de se redefinir as teclas.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■			

Nome: **InvAGDers**
Editora: Highriser / Cronosoft
Autor: Allan Turvey
Ano de lançamento: 2017
Género: Shoot'em'up
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Allan Turvey é nome emergente no panorama do Spectrum e tem sido muito falado nos últimos tempo, tendo como ponto alto o lançamento de Terrapins, que tão boas recordações nos deixou. E uma das promessas que fez foi a de oferecer um *clone* de Space Invaders a quem o comprasse (neste momento já há a promessa de oferta de novos jogos). Mas não se pense que mesmo sendo gratuito, estamos perante um produto menor. Nada disso...

Falámos um pouco com Allan Turvey, a quem desde já agradecemos a disponibilização de InvAGDers (assim como da versão final de Terrapins), e que nos adiantou um pouco sobre a história deste jogo.

Assim, segundo o autor, *quando começou a aprender a trabalhar com o Arcade Game Designer (AGD), teve a ideia de usar sprites de maior dimensão para simular outros mais pequenos que se movessem em formação. Ao trabalhar-se em AGD no modo sprite 16 x 24, o motor só permite oito sprites na tela. Criar os sprites que simulam as naves invasoras era então um forte desafio técnico, que conseguiu resolver criando, com apenas quatro sprites, as trinta e duas naves. Os outros quatro sprites existentes são a nossa nave, as balas (nossas e inimigas), e a nave-mãe. E com este pequeno e engenhoso truque conseguiu fazer dar a impressão de acontece mais no ecrã do que realmente existe. InvAGDers foi também concluído há muitos meses por*

Turvey como uma demo tecnológica, tendo decidido que deveria ser distribuído gratuitamente. Além disso, Craig Howard criou ainda um fantástico cenário que dá outro brilho ao jogo.

O que temos aqui é então um típico *clone* de Space Invaders, tremendamente colorido e ideal para quem quer bater recordes. Seria mesmo uma boa ideia criar-se um campeonato de InvAGDers, pois apesar de ser um puro *shoot'em'up*, exige alguma estratégia para o completar. Isto porque apesar de começarmos com três vidas, se os invasores chegarem ao fim é *game over*. Cabe a nós não deixar que isso aconteça, seleccionando muito bem quais as naves a abater em primeiro lugar.

A jogabilidade é muito boa e o jogo tem o condão de nos levar a sempre a tentar mais uma vez, para batermos a nossa pontuação máxima, isto apesar da sua extrema simplicidade. Por isso, e dado que InvAGDers vem como bónus de Terrapins , não esperem mais e ajudem um dos mais promissores programadores da actualidade adquirindo o jogo, pois só assim teremos a garantia de que mais jogos deste calibre irão aparecer no mercado.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Saiu a sequela ao livro **El Mundo del Spectrum**, tendo-se agora acrescentado o "+" ao título. Depois do sucesso do primeiro volume, esta influente

comunidade espanhola, que gere a página com o mesmo nome, e do qual não abdicamos de consultar diariamente, lançou um segundo volume com prefácio de Jon Ritman (Match Day) e Steve Turner (Quazatron). Apenas por isso já valerá a pena investir neste livro.

Mas relativamente ao primeiro volume, os conteúdos foram melhorados, havendo agora um maior detalhe nos artigos apresentados, alguns deles inéditos.

Nome: **Robot 1 in... The Planet of Death**
Editora: Psytronik / Bum Fun Software
Autor: Mat Recardo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Mat Recardo está imparável. Depois de uma estreia muito meritória com The Ship of Doom, surpreendeu-nos com um excelente *clone* de Cybernoid em Hyperkill. E não vai de modas e lança agora uma mini-aventura ao bom estilo de Dizzy. Dizemos mini, porque tendo sido criado através do Arcade Game Designer, a memória não permite mais do que os cerca de quarenta ecrãs que temos em The Planet of Death. Mas o que aqui está dá bem para passar umas boas horas a dar uso às células cinzentas.

Neste jogo, a nossa simpática nave e que já conhecíamos de The Ship of Doom, foi tele-transportada para um mundo alienígena e hostil. Tendo por pouco escapado da ser destruída, tem agora que tentar enviar uma mensagem de resgate, à boa maneira de ET. Para isso necessita de arranjar alguns objectos, interagindo com os seres locais, pois estes podem ajudar na missão. Está assim dado o mote para uma aventura, que além das tais células cinzentas, exige também alguma perícia para escapar aos inimigos.

O que desde logo se nota assim que carregamos o jogo é a excelente música criada por Sergey Kosov e que vai acompanhando o desenrolar da acção. Por outro lado, os gráficos são extremamente coloridos e atractivos, e Mat disponibilizou também uma versão ULAplus com cores melhoradas (apenas funciona em alguns emuladores ou hardware).

A jogabilidade é muito boa. O nível de dificuldade é q.b. para não tornar The Planet of Death frustrante, mas ao mesmo torná-lo um desafio aliciante e que fará perder algumas horas a tentar decifrar todos os enigmas. Quem conhece as aventuras de Dizzy e de Magic Knight sabe do que estamos aqui a falar...

Este é assim um jogo a não perder por todos os aqueles que gostam de aventuras. Mas também todos os outros irão ficar agradados com The Planet of Death, sendo indicado para quem se quer iniciar neste género de jogos.

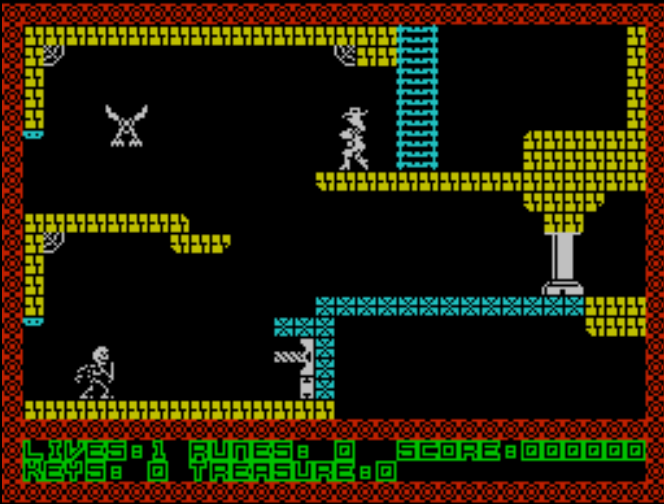
O jogo poderá ser descarregado gratuitamente, embora o autor aceite pequenas contribuições (merecidas, diga-se). Por outro lado, quem quiser a versão física de The Planet of Death, pode adquiri-la através da Psytronik ou da Bum Fun Software.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Para que possam terminar de forma mais fácil **Robot 1 in... The Planet of Death**, e num exclusivo de Planeta Sinclair, deixamos também o mapa e solução completa para esse jogo.

Don't mention the ***+, **** or ********************co.uk. I mentioned them once but I think I got away with it!**

Nome: **The Adventures of Jane Jelly @ The Treasure of Hotmarmalade**
Editora: Bum Fun Software
Autor: Jaime Grilo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Existe um programador nacional que não pára. Em cinco meses lançou The Treasure of Lumos (versões 48 e 128 K) e The Adventures of Jane Jelly @ The Treasure of Zedin (versão normal e versão Nightmare). Além de Jane Jelly 2, agora lançado, tem mais dois jogos praticamente concluídos por esta altura (um deles a terceira aventura de Jane Jelly), e ainda está a iniciar um outro. Impressionante, não é?

E quem gostou da primeira parte de Jane Jelly vai certamente gostar desta nova aventura. Temos agora que explorar a floresta de Hotmarmalade e encontrar as dez runas que permitem aceder ao tesouro com o mesmo nome, encontrando pelo meio alguns objectos que permitem desbloquear novas salas.

Uma novidade são também as alavancas que permitem tornar firme o chão em alguns pontos, estando uma delas particularmente bem escondida. É assim fundamental explorar muito bem os cenários, pois sem as dez runas não conseguiremos abrir a porta do tesouro e escapar no jipe.

Relativamente aos primeiros dois jogos de Jaime Grilo, parece-nos que agora o nível de dificuldade está mais afinado. Se bem se lembram, a primeira aventura era bastante simples de se terminar. O mesmo já não acontece agora, sendo as cinco vidas inicialmente dadas, poucas para se chegar ao fim da missão, pelo menos nas primeiras tentativas. É que com vinte e sete ecrãs diferentes (a memória do motor Arcade Game Designer não permitia mais), não vai ser pêra doce fugirmos a todos os inimigos.

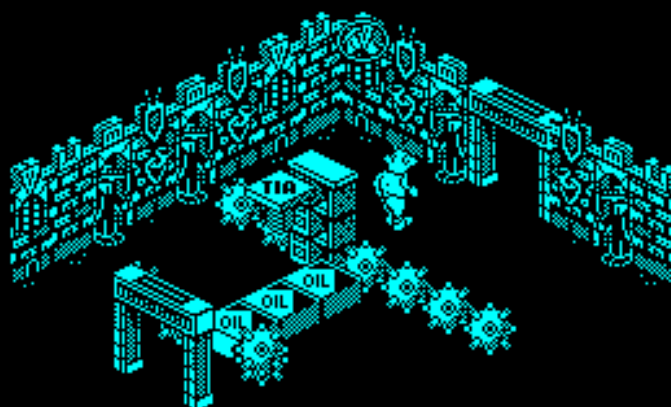
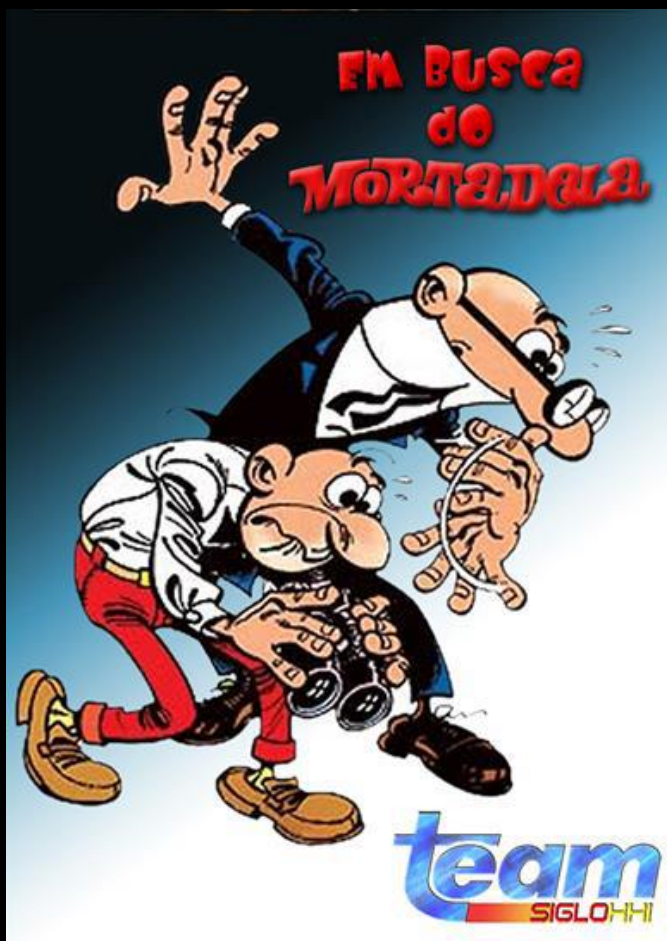
Graficamente continua também a notar-se o cuidado que o programador tem, mesmo não sendo um expert em *design*, em proporcionar um ambiente colorido e agradável, muito semelhante ao que acontecia na prequela.

E depois temos a figura da Jane Jelly, muito bem apetrechada, e que só por ela vale a pena experimentar o jogo. Sendo a jogabilidade um dos seus pontos fortes, ninguém dará por perdido o tempo que passar com esta nova aventura.

Jaime Grilo disponibiliza também duas versões do jogo, uma com janela (*frames*), outra sem. Pessoalmente achamos que fica melhor sem janela, mas fica ao critério de cada um a versão que prefere jogar. Quem quiser a versão física, está também disponível via Bum Fun Software.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

A **Espectroteam** (Filipe Veiga, Mário Viegas, Pedro Pimenta e André Leão) pegaram em jogos antigos da dupla Marco Carrasco & Rui Tito, e deram-lhe uma roupagem nova. Acrescentaram-lhe instruções inspiradas naquelas que saiam nos jogos em Portugal nos anos 80, ecrãs de carregamento, que se podem ver nas imagens abaixo e que são baseados nas gravuras que saíram na revista Mini Micro's, número 13 de Outubro de 1985, e, por fim, pequenas afinações no próprio jogo.

Por outro lado, Ravina era um dos jogos que ainda estavam como MIA (*Missing in Action*), e como interessa preservar o jogo no seu estado original, também o fizeram, disponibilizando a versão original (sem melhoramentos).

Nome: **Em busca do Mortadela**
Editora: Team Siglo XXI
Autor: Alfonso Fernandez Borro (Borrocop)
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Foi com todo o orgulho que Planeta Sinclair faz a análise ao primeiro jogo a sair da renovada Topo Soft, neste lançamento sob a sigla Team Siglo XXI, pois contribuiu activamente para a tradução para português e para o seu lançamento físico por cá. Já não se via um jogo (oficial) traduzido para a nossa língua desde os tempos em que a Timex ainda colocava cassetes no mercado, ou seja, há mais de 30 anos.

Por outro lado, é de saudar o regresso da Topo Soft, editora mítica espanhola que tão boas recordações deixou entre os *gamers* portugueses, que tinham acesso mais facilitado ao que vinha do país vizinho em detrimento do que vinha do país de Sua Majestade...

Apesar de ser um jogo ao qual estamos ligados, tentaremos ser o mais imparcial possível na nossa análise, sem puxar a brasa à nossa sardinha (o que até seria desculpável). Assim, em primeiro lugar deveremos dizer que Em Busca do Mortadela foi criado através do motor 3D Game Maker da CRL. Já aqui falámos por

diversas vezes de algumas das lacunas que os jogos criados com este motor enfermam. Algumas inultrapassáveis, como seja o caso da movimentação da nossa personagem ou a ausência de teclas redefiníveis. No entanto, outras, Alfonso Fernández Borro (também conhecido por Borrocop e por ter criado os gráfico para Zona 0, por exemplo) conseguiu ser muito bem-sucedido a ultrapassá-las, como por exemplo o número de vidas com que começamos esta aventura (quatro), ou o inacreditável número de salas disponíveis (duzentos e cinquenta e seis, num total de duzentos e cinquenta e sete ecrãs).

Já devem assim ter percebido que estamos perante uma aventura isométrica, à semelhança de Deep Blue e Abu Sinver Propagation, e desta vez são utilizados dois personagens da BD famosos nos anos 80: Salamão e Mortadela.

A história deste jogo também vai buscar a fonte de inspiração às próprias histórias destas personagens. Assim, Mortadela foi sequestrado pela tenebrosa A.B.U.E.L.A.. Se chegaram a ler esta BD, devem lembrar-se que tal e qual nos filmes de James Bond, havia um professor (Bacterio), que criava os mais mirabolantes inventos, testados sempre com efeitos imprevisíveis e hilariantes pelos nossos heróis. Para a presente aventura, e dado ser anterior à era do telemóvel, era um sapato que servia para esse efeito (o sapatomóvel), e Mortadela conseguiu alertar Salamão para o rapto que estava prestes a sofrer. Cabe agora a Salamão entrar na mansão da organização inimiga e libertar Mortadela.

Em relação aos dois outros jogos recentemente lançados com recursos ao 3D Game Maker e que aqui falámos, nota-se desde logo uma muito maior profundidade na acção. Assim, além do enorme número de salas da mansão, autêntico labirinto e a exigir desde logo que a mapeemos, também os obstáculos são em muito maior número e mais variados, contribuindo para a maior longevidade do jogo.

Os gráficos também são uma maravilha e em nada ficam atrás dos grandes jogos do género criados pela Ultimate (Knight Lore e Alien 8 à cabeça), ou até mesmo grandes aventuras isométricas que saíram posteriormente da mente de Ritman e Drummond (Batman e Head Over Heels). Nota máxima para esta vertente, portanto, a que nem o facto de serem (necessariamente) monocromáticos lhes retira brilho.

O som é o normal nos jogos criados através deste motor, mas é funcional e q.b. para que seja recriado um ambiente envolvente para a aventura. A versão que testámos foi a de disco para o +3, mas Em Busca de Mortadela será compatível com o 48 K e 128 K.

Apesar de existir uma versão gratuita para download, aconselha-se fortemente a adquirir a versão física, nomeadamente a portuguesa, pois será uma forma de incentivar os programadores a criarem mais jogos para o Spectrum. E num exclusivo de Planeta Sinclair, deixamos ainda o mapa original, tal como foi pensado por Borrocop.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

MEGA JOGO

Nome: **The Sword of Ianna**
Editora: Retroworks
Autor: Utopian e Pagantipaco
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

Corre o mito na aldeia de que houve um momento terrível, quando o destino dessas terras estava nas mãos de uma única pessoa: Jarkum. E Jarkum, herdeiro de Tukaram, estava marcado desde o seu nascimento, tendo sido treinado não só nas artes da luta e da guerra, mas também na astrologia, medicina e meditação. Tudo isto viria a ser necessário se um dia o seu destino fosse cumprido e a deusa Ianna o chamasse para lutar contra o mal. Só se podia rezar por Ianna até ao momento em que Jarkum estivesse pronto para enfrentar o seu destino...

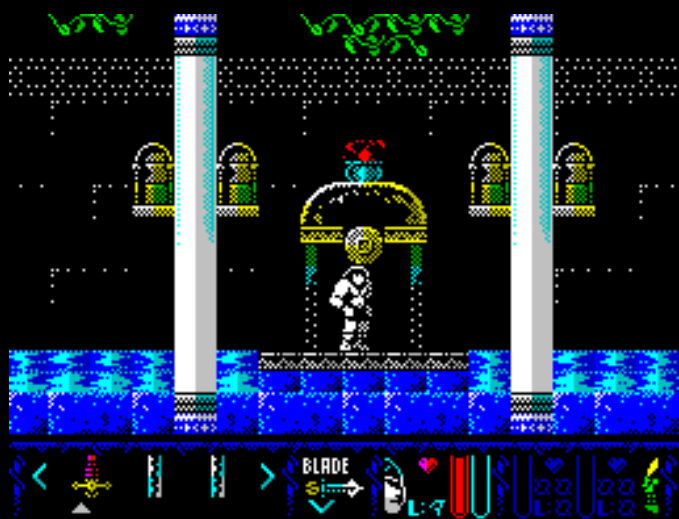
Aqui começa a história de um dos lançamentos mais aguardados do ano, a mega-produção da Retroworks, The Sword of Ianna, e que não vai desiludir ninguém. Como curiosidade o facto de ser lançado quer para o ZX Spectrum (128 K), quer para o MSX2, que também parece estar a ter uma nova vida.

O jogo vai buscar inspiração a clássicos como Prince of Persia e Castlevania, sendo graficamente muito semelhante a este último. Comparando-se a um dos melhores jogos que alguma vez foi lançado para o Spectrum, mesmo tendo saído muitos anos após a época dourada deste, dá logo a entender que o que aqui temos é de elevada qualidade. E é mesmo isso que se passa, pois The Sword of Ianna é, a todos os níveis, cinco estrelas, explorando ao máximo as capacidades do Spectrum (e também do MSX2, pelo que nos foi dado a ver).

Quem também já jogou Prince of Persia ou Castlevania (haverá alguém que não o tenha feito?), sabe precisamente o que aqui vai encontrar. Temos assim que explorar um imenso mundo místico, com todo o tipo de inimigos a quererem tratar-nos da saúde. E alguns são bem

chatinhos. Aliás, o nível de dificuldade é muito elevado, o que torna a recompensa maior sempre que conseguimos ultrapassar algum obstáculo ou inimigo de maior calibre.

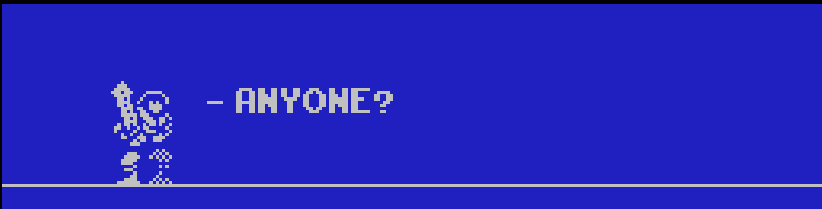
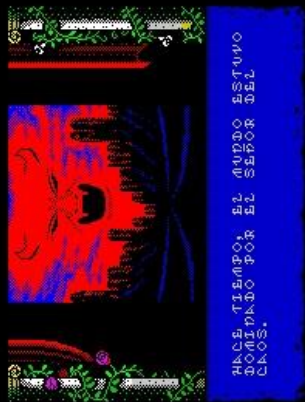
Explorar é também o que temos que ir fazendo a todo o momento. A nossa espada não serve apenas para limpar o sebo aos nossos inimigos. Serve também para destruir alguns blocos que escondem tesouros e a preciosa comida, que muito necessitamos para repor a nossa energia. É que se há alguns obstáculos que ao mínimo toque são fatais, e neste caso o nível de energia de nada serve, há os inimigos que de cada vez que nos atingem com as suas armas, delapidam um tanto da nossa força. Assim, a nossa primeira tarefa é descobrir a forma de eliminar cada um dos nossos inimigos, que têm características e capacidades diferentes. Convém ainda termos em atenção quedas de locais muito altos. Portanto, o nosso conselho é que vão comendo toda a comida que forem encontrando, pois vão necessitar de ter sempre os níveis energéticos no máximo.

Em alguns pontos encontram-se também, sempre muito bem guardadas, alavancas que permitem desbloquear portas, mover paredes, colocar plataformas, etc., e que nos permitem aceder a novas salas. Assim, apesar de deambularmos num labirinto, existe uma sequência lógica que evita que tenhamos que passar inúmeras vezes pelo mesmo ponto, e que poderia trazer alguma monotonia a esta bela experiência que é jogar The Sword of Ianna.

Também podem ver pelos ecrãs que disponibilizamos que cor é o que não falta por aqui. Os gráficos são espantosos, o som uma pequena maravilha, obra de Albert Mcalby, e tudo se encontra tão bem polido, que se torna um autêntico vício vaguear por este mundo.

A haver algum ponto menos bom, apenas o dos controles, que exige alguma curva de aprendizagem, dado que existem duas teclas de disparo (uma para o manejo da arma, outra para embainhar ou desembainhar a mesma), e em situações de stress ou de exigência de reacção rápida (e que acontece com muita frequência), nem sempre conseguimos acertar com a tecla correta, levando a consequências fatais. Por vezes a própria

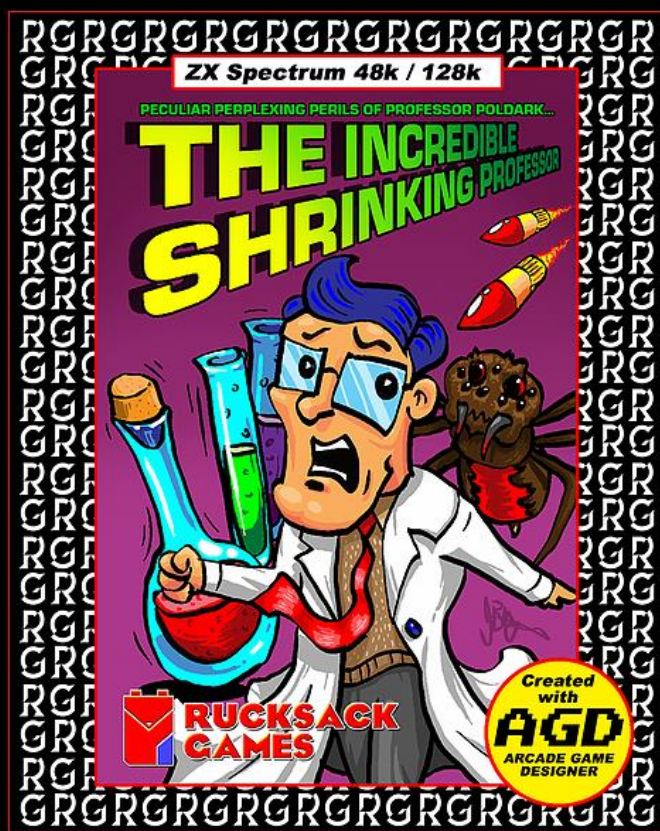
tecla de disparo não parece responder imediatamente, mas poderá ser "nabice" nossa, apenas.

De realçar ainda um sistema de passwords entre níveis que nos permite ir gerindo os tempos destinados ao jogo, assim como evita termos que repetir todos os passos já dados de cada vez que começamos uma nova aventura.

Mas também a própria apresentação de The Sword of Ianna é um luxo. Apesar de poderem descarregar o mesmo gratuitamente aqui (ou poderão fazer uma doação para os autores, que bem merecem), podem também adquirir a versão física que incluí a *cartridg*e com o jogo, uma pequena história e mais algum material adicional, valendo bem os 40 euros pedidos por esta primeira edição de colecionador (entretanto esgotada).

Assim, o nosso conselho é: corram a descarregar ou a comprar The Sword of Ianna. Irão ficar deslumbrados.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

E em mais um exclusivo de Planeta Sinclair, deixamos também o código para todos os níveis de The Sword of Ianna, para que possam experimentar cada um deles sem ter que jogar desde o início.

Nome: **The Incredible Shrinking Professor!**
Editora: Rucksack Games
Autor: John Blythe
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

John Blythe continua a dar cartas com o lançamento de divertidos jogos para o Spectrum. No início do ano saiu Foggy´s Quest. Em Agosto foi Circuitry. E agora este The Incredible Shrinking Professor, com grandes parecenças com os outros dois mencionados. Ou seja, estamos perante uma aventura de arcada, repleta de plataformas e inimigos para evitar. Mas comecemos pelo início...

No centro de investigação Revanox Bio-Chem (divisão farmacêutica e de cosmética) o dia começou como qualquer outro para o professor Peter Poldark. As cobaias (neste caso coelhos), já têm os tratamentos faciais e produtos de beleza aplicados, mas os testes estão prestes a pararem. Esta parte era dispensável, se bem que seja uma realidade na indústria farmacêutica, mas adiante, deixemo-nos de lições de moral. Junto ao centro de investigação encontram-se instalações militares, e subitamente a sirene toca, pois ocorre uma invasão de vespas, aranhas e formigas geneticamente modificadas, além de nuvens químicas que invadem o laboratório do infeliz professor. Este perde a consciência e quando acorda, encontra-se deitado nos seu laboratório, mas com apenas uma polegada de altura. A única esperança de voltar ao tamanho original é tomar uma poção de um elixir, mas para o qual necessita de adicionar alguns ingredientes (três comprimidos de crescimento azul, dois comprimidos de solidificação verdes e um cristal condutor em forma de diamante branco). Cabe a nós encontrá-los no meio do complexo, para depois encontrarmos também a tina onde o professor irá tomar um banho revigorante e que lhe permite voltar ao tamanho original.

Com esta história tão louca começamos a nossa missão, na pele do professor Poldark, claro. Além de termos que encontrar os ingredientes espalhados pelo laboratório, temos também que saber com usar alguns objectos que serão úteis (ou essenciais) no cumprimento da nossa missão. Mas apenas poderemos carregar um de cada vez, pelo que algum pensamento lateral é-nos exigido. E estes apenas poderão ser usados em locais específicos (marcados com um ponto de interrogação). Os inimigos são também mais que muitos e evitá-los exige muita perícia e um timing de salto exacto, pois um passo em falso e é a morte do artista (neste caso do professor).

A profusão de cores é uma coisa espantosa, sendo um dos motivos que nos leva a gostar tanto dos jogos deste autor. O *colour clash* é uma inevitabilidade, mas como diz o famoso autocolante: I love colour clash!. Por vezes os cenários fazem-nos lembrar Dynamite Dan, tal a loucura envolvida nos *sprites* e nos gráficos utilizados. E que dizer da música, que é um delírio para os ouvidos? Da autoria de David Saphier e Allan Turvey, evidentemente.

Este é também um jogo que vos vai manter ocupado durante muito tempo. É que é difícil, difícil, e com apenas três vidas iniciais (poderão apanhar mais pelo caminho), estas esgotam-se num piscar de olhos. No entanto, e à semelhança de Circuitry, apesar de por vezes o grau de dificuldade nos levar ao desespero, tem o condão de nos puxar sempre para mais um jogo. O único senão é a ausência da possibilidade de definição das teclas, sendo as escolhidas mais apropriadas para um canhoto e que não serão do agrado de toda a gente.

Com cinco jogos de grande qualidade editados num tão curto espaço de tempo, faltou-nos tempo para chegar ao final. Mas aquilo que deu para ver, deixou-nos saciados e ansiosamente à espera do próximo jogo deste autor.

Jogabilidade	█	█	█	█	
Gráficos	█	█	█	█	█
Som	█	█	█	█	█
Dificuldade	█	█	█	█	█
Longevidade	█	█	█	█	
Entretenimento	█	█	█	█	
Global	█	█	█	█	

PECULIAR PERPLEXING PERILS OF PROFESSOR POLDARK

THE INCREDIBLE SHRINKING PROFESSOR!

THE MAP

BY JOHN BLYTHE 2018

RETRO 8bit GAMES BY JOHN BLYTHE

RUCKSACK GAMES

Nome: **Seto Taisho to Kazan**
Editora: Monument Microgames
Autor: Alessandro Grussu
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

A Monument Microgames, que tem vindo a lançar no mercado excelentes edições para o Spectrum, sempre com uma apresentação fabulosa e muitos extras, pegou agora no novo jogo de Alessandro Grossu (na realidade são dois diferentes jogos, mas com a mesma personagem), e deu-lhe a habitual vestimenta. No entanto, todos esta parafernália, no caso presente, apenas disfarça um jogo que no nosso entender é fraco.

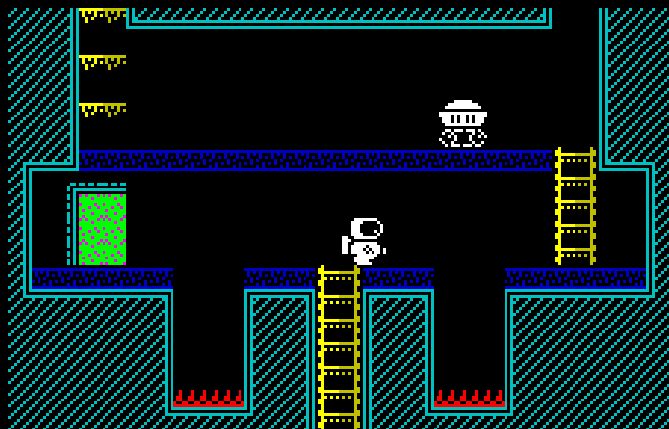
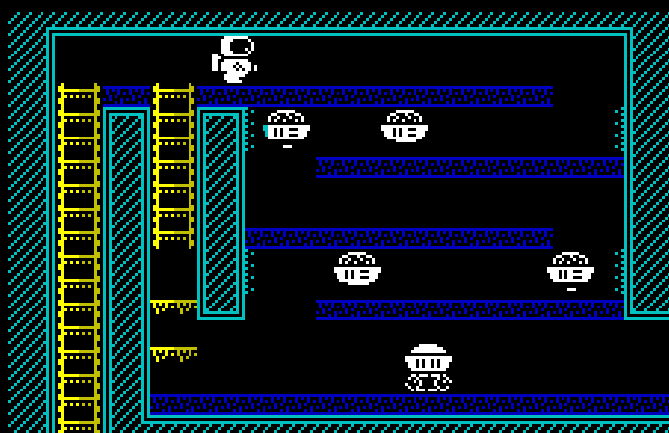
Em Seto Taisho to Kazan, sucessor de Seto Taisho vs Yokai, poucas novidades traz em relação ao primeiro. Temos nesta nova aventura que, em primeiro lugar, ajudar o General Crockery a arrepender-se e a libertar o Japão dos horrores que ele desencadeou, e, na segunda aventura, responder a um pedido de ajuda que vem de dentro de um vulcão activo. No entanto, a mecânica do jogo é em tudo muito semelhante e enferma dos problemas que já tínhamos detectado no primeiro da série.

Assim, um fraco sistema de colisão mais uma vez retira grande interesse ao jogo. E continua a ser bastante monótono, pois passamos o tempo todo a saltar pelas plataformas, tentando fugir dos nossos inimigos ou a atingi-los com a lança, a maior parte das vezes sem sucesso, não só pelo tal fraco sistema de colisão já referido, mas também porque o jogo é extremamente difícil (ou isso, ou realmente não temos qualquer jeito, nem paciência, para este género de aventuras).

E é pena que tenha havido tão pouca evolução relativamente ao seu antecessor, pois Alessandro Grussu tem bastante potencial, mas por vezes parece deixar os jogos por acabar, um pouco à semelhança de aquilo que já temos dito relativamente a Gabriele Amore. E depois, dois jogos medíocres não fazem um bom jogo...

Os coleccionadores poderão obter uma cópia física através da Monument Microgames . Esta edição contém as duas novas aventuras, o antecessor Seto Taisho vs Yokai, além dos habituais postais, porta-chaves, DVD com o ficheiro digital, pins, etc., tudo por 16 libras (portes incluídos para Portugal e Europa, excepto Reino Unido).

Jogabilidade	■	■			
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■			
Global	■	■			

Nome: **Space Escape**
Editora: Amcgames
Autor: Aleisha Cuff
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Space Escape é a estreia muito promissora para Aleisha Cuff, provando que o mundo do Spectrum não é exclusivamente masculino, e o que desde logo registamos com muito agrado. Criado através do Arcade Game Designer, tal como uma boa parte dos jogos lançados ultimamente, tem algumas nuances que lhe dão motivos para se destacar perante os demais. Mas primeiro, a história do jogo...

Enquanto estávamos numa missão de rotina num sector supostamente vazio do espaço, vemo-nos de repente emboscados por um esquadrão de naves inimigas. Aparece um flash brilhante, e quando pensávamos que era o nosso fim, afinal não o foi. Ainda, pois acordamos numa base alienígena guardada por muitos inimigos. Mas essa nave não é lá muito organizada, já que deixam ao nosso alcance (após uma busca exaustiva da mesma), uma arma muito útil para dar cabo dos robôs e outros seres que a patrulham. No entanto, para escaparmos da base temos ainda que encontrar combustível e a chave que permite lançar a nossa nave.

O que desde logo sobressai em Space Escape, além da sua boa jogabilidade, são os tele-transportadores que nos permitem aceder a outros pontos da base. Nem todos são úteis, e, sendo a base um enorme labirinto (são cerca de trinta salas), vamos ter que trabalhar muito até conseguir encontrar todos os objectos de que necessitamos. Assim, a primeira tarefa é mesmo encontrar o laser, pois isso vai facilitar-nos muito a vida. A segunda será fazer um mapa, pois

doutra forma não iremos muito longe.

Graficamente Space Escape é bastante agradável, bastante colorido e com muito *colour clash*, mas que nem por isso lhe retira brilhantismo. Já a melodia, "Time and Space", da autoria do DJ Serg, embora bem feita, satura ao fim de algum tempo, e temos a tendência para baixar o volume da TV ou do computador. Mas como a acção é frenética, acabamos por nem ter tempo para a apreciar devidamente.

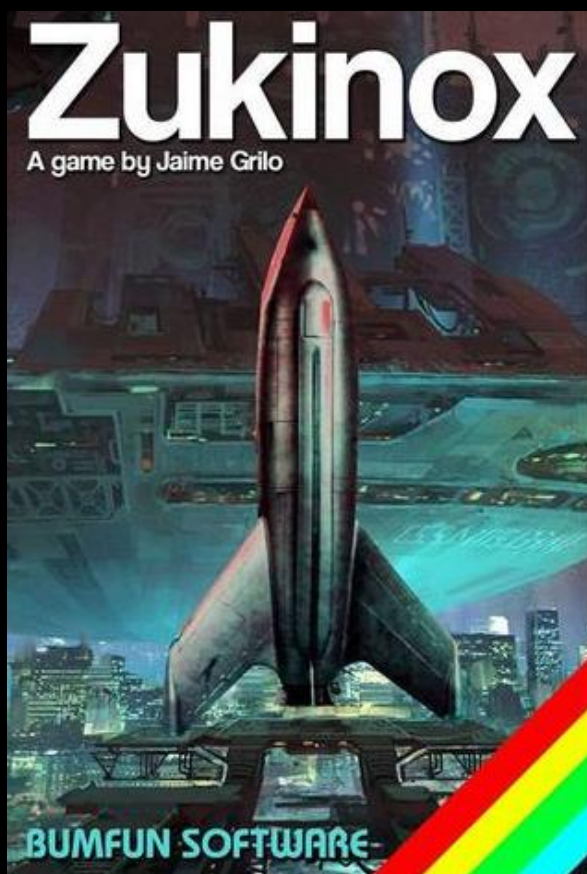
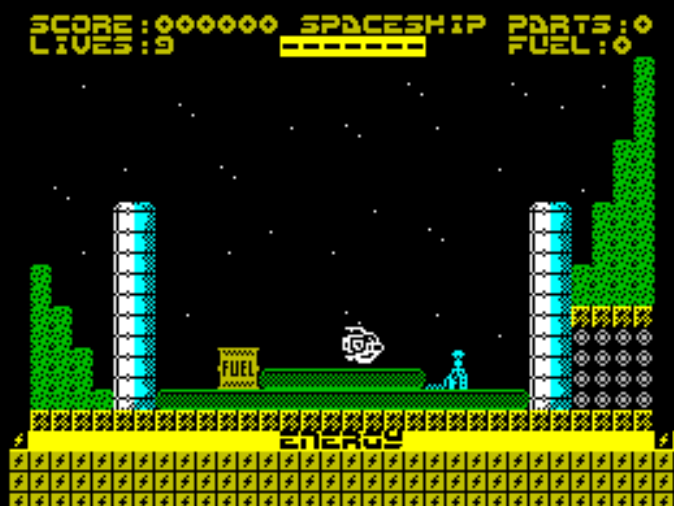
Não sendo um jogo fácil, a autora teve o cuidado de, segundo as suas palavras, torná- lo desafiante, mas não frustrante, tendo sido bem-sucedida na sua tarefa, dizemos nós.

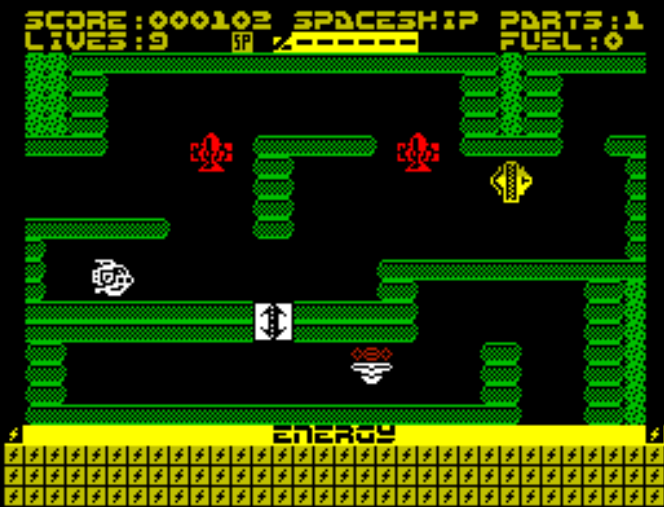
O jogo é gratuito . E desde já agradecemos a esta nova autora de jogos para o Spectrum, a quem auguramos um futuro muito promissor e que deverá servir de exemplo para muitos (e muitas).

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

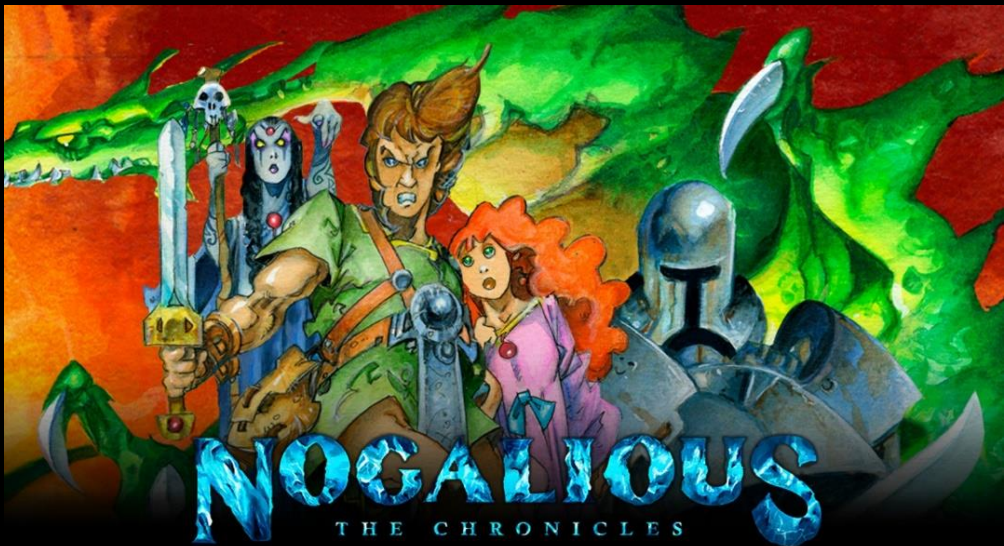
Choose your hero

SPACE ESCAPE
teleporters
1 to a
2 to b
3 to c
4 to d
5 to e
6 to ?
7 to f
8 to h
K launch key
L laser
LC launch control
3U 3 lives
X end
AMC 2017

Nome: **Zukinox**
Editora: Bum Fun Software
Autor: Jaime Grilo
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

E já o havíamos dito e anunciado, Jaime Grilo é uma máquina. Em pouco mais de quinze dias lançou o segundo episódio da saga de Jelly e disponibilizou Zukinox, que não fica nada atrás dos seus outros lançamentos.

Em Zukinox controlamos uma pequena nave que ficou perdida nas grutas de Lavolatum. Para podermos escapar teremos que recolher as sete partes da nave-mãe, dez galões de combustível e ainda as letras que compõem a palavra Zukinox. Além disso temos que encontrar, neste verdadeiro labirinto que constituem as grutas, um *antimagnet* (que permite anular o efeito dos *imans*) e ainda um cartão de acesso aos tele-transportadores, que embora não sendo essencial, vai-vos facilitar muito a vida e fazer poupar muitas vidas.

Mas a tarefa não está nada facilitada. Por um lado, as grutas são patrulhadas por imensos inimigos. Alguns fazem-nos apenas perder um pouco de energia, mas outros, ao mínimo toque, fazem-nos perder uma vida. Apesar de Jaime Grilo ter sido generoso a conceder vidas, essas esgotam-se num ápice, pelo menos até memorizarmos o padrão de movimento dos inimigos (que também varia), assim como os obstáculos com que nos deparamos.

Por outro lado, as peças da nave-mãe e o combustível têm que ser depositados no ecrã inicial. E como apenas podemos transportar uma peça e um galão de combustível de cada vez, isso implica fazermos muitas viagens até ao ecrã inicial (daí que a nossa primeira tarefa seja mesmo procurar o cartão de acesso que nos vai permitir utilizar os tele-transportadores e saltar muitos obstáculos). Aliás, aqui reside o único ponto fraco deste jogo, pois ao final de "n" viagens, já conhecemos o caminho a fazer de cor e salteado, tornando-se um pouco monótono.

A mecânica do jogo faz-nos muito lembrar Cybernoid, ou até Hyperkill, recentemente lançado e também criado através do Arcade Games Designer. Graficamente está uns (poucos) furos abaixo destes dois jogos, mas na jogabilidade não fica nada a perder. Por outro lado, a música, da autoria de Riskej, é um delírio para os ouvidos.

O jogo é gratuito, mas uma cópia física pode ser obtida via Bum Fun Software.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Outubro surgiu o *crowdfunding* de mais uma mega-produção espanhola, **Nogalious**, jogo a fazer lembrar Castlevania e The Sword of Ianna. No entanto tínhamos algumas dúvidas que esta campanha pudesse ser tão bem-Sucedida quanto outras recentes relacionadas com o Spectrum, não só pelo seu preço, exorbitante, na nossa perspectiva (12 € + 15 € de portes), mas também porque os próprios objectivos são um pouco confusos.

Nome: **Pixel Quest 2000**
Editora: NA
Autor: Einar Saukas
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Einar Saukas é especialista em criar jogos muito simples em termos de concepção, mas ao mesmo tempo extremamente cativantes. Assim aconteceu com Snake Escape, galardoado como o melhor jogo de 2016 por Planeta Sinclair, assim aconteceu com Pixel Quest, antecessor desta nova versão, e que foi galardoado como o melhor jogo retro de 2015 pela revista Mart UK (dezembro 2015), e a história volta a repetir-se com este Pixel Quest 2000.

Pixel Quest baseia-se nos quebra-cabeças matemáticos japoneses, conhecidos como nanogramas. Existem de vários tipos, mas o mais conhecido é o Pic-a-Pix, no qual o objectivo é descobrir quais os quadradinhos que devem ser pintados (ou deixados em branco), para formar uma figura, que surgirá quando o passatempo for resolvido correctamente.

A mecânica do jogo é muito simples. Assim, neste passatempo, para o qual normalmente é utilizado papel quadriculado, existe um número em cima de cada coluna e à esquerda de cada linha, que indica quantos quadradinhos deverão ser preenchidos no tabuleiro, formando blocos. Entre um bloco e outro deve haver, no mínimo, um espaço em branco. Depois de preenchidos todos os quadrados do tabuleiro, é revelada a imagem. As semelhanças com o Sudoku são óbvias.

As doze figuras escolhidas para esta nova versão referem-se a heróis mais recentes dos 8 bits (na figura ao lado encontra-se Kyd Cadet). À medida que vamos preenchendo as quadrículas, vai-se formando no canto superior esquerdo a figura que estamos a desenhar. Isto facilita-nos um pouco a vida. Por outro lado, não tendo tempo limite, como outros jogos do género, podemos fazer e desfazer à vontade sem o jogo acabar.

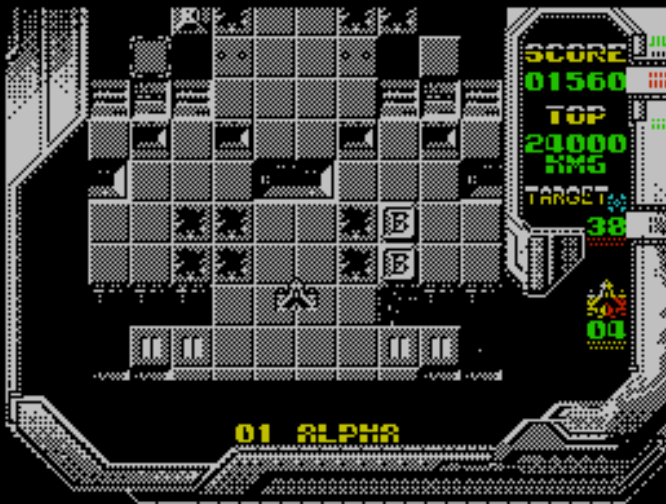
Graficamente, apesar de básico, está interessante, com cores muito bem

escolhidas. A música, da autoria de MmcM, é deslumbrante. Aliás, é uma tendência que se tem verificado nos últimos jogos apresentarem melodias ao nível do melhor que se fez na época dourada do Spectrum.

Pixel Quest 2000 é gratuito. Corram-no a fazer, pois irão passar uns momentos bem agradáveis a deslindar os *puzzles*.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Retroforce**
Editora: NA
Autor: Climacus & KgMcNeil
Ano de lançamento: 2017
Género: Shoot'em'up
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Os concorrentes ao prestigiado concurso ZX Dev 2017 começam agora a mostrar os seus trabalhos. Um dos primeiros é RetroForce, inspirado no *shooter* de 1984, Star Force. E desde logo uma particularidade interessante, tem dois ecrãs de carregamento, o primeiro a anunciar provavelmente um novo jogo destes autores, Alien DropShips.

No manual que o acompanha, terão um extenso capítulo sobre os antecedentes da vossa missão, necessário para enquadrar todos os candidatos a piloto. Mas vamos passar essa parte, para dizer apenas que a missão consiste em liderar uma equipa de assalto, que vai entrar profundamente em território inimigo para destruir o mais possível das suas Infra-estruturas. E este é mesmo um objectivo primordial, uma vez que só avançam de nível após destruírem um número pré-definido de alvos, caso contrário têm que o recomeçar (perdendo uma vida), o que não convém nada, diga-se, uma vez que na missão que vos foi atribuída constam vinte e quatro diferentes níveis.

Iniciam o jogo (apenas) com nove vidas e qualquer contacto com as naves inimigas revela-se fatal. O mesmo não acontece com os tiros inimigos, pois a vossa nave possui um escudo capaz de absorver uma série de tiros antes de ser definitivamente destruída (e perderem mais uma vida).

Por natureza, RetroForce já é bastante difícil, mas se acharem que a vossa missão é brincadeira de crianças, têm sempre a possibilidade de nas opções iniciais aumentar a precisão e rapidez dos tiros inimigos, assim como alterar o próprio sistema de colisão. Aconselhamo-vos a não o fazerem enquanto não forem pilotos experimentados.

Como é habitual também neste tipo de jogos, têm alguns *add-ons* que melhoram a performance da nave: tiro automático, bombas inteligentes, bombas de solo e pontos extra, que podem conceder mais tarde vidas extra (e bem vão precisar delas).

Como seria de esperar, RetroForce é monocromático, o que por vezes potencia um dos grandes problemas neste tipo de jogos. Assim, acontece com frequência não conseguirem ver os tiros inimigos e a vossa nave ser destruída sem saberem porquê. Por outro lado, os gráficos são interessantes, com reminiscências de *shoot'em'ups* bem conhecidos dos anos 80, como Slap Fight ou W.A.R.. Mas cumprem eficazmente com a missão, e isso é o mais importante.

Já o som limita-se praticamente a uma melodia inicial e ao barulho dos tiros e das colisões. Neste aspecto, poder-se-ia ter investido mais qualquer coisa, mas também se compreende que com vinte e quatro níveis, dificilmente se conseguiria memória para colocar mais.

Não obstante as (poucas) fragilidades encontradas, este é um jogo que vai encantar todos aqueles que gostam de um bom "tiro-neles", tendo todos os condimentos que se encontram nos clássicos do género. Ainda para mais sendo gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Crazy Kong City - Episode 2: Saving Kong**
Editora: NA
Autor: Gabriele Amore
Ano de lançamento: 2017
Género: Shoot'em'up
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Neste segundo episódio da saga de Kong, e ao contrário do primeiro, que era um *platformer* puro ao estilo de Mario Bros. (nome do herói desse jogo, também), estamos agora perante um *shoot'em'up* com muitas semelhanças com Action Force II. E aqui trata-se de salvar efectivamente Kong, pois Helen arrependeu-se do seu romance com Mario e pretende agora acabar os seus dias com o célebre macaco. Desde já um ponto positivo para a bem-humorada história.

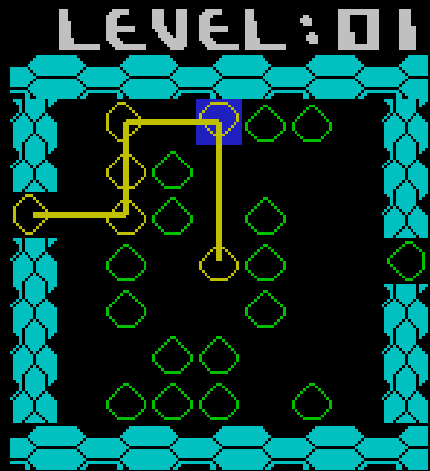
THINKING HOW MANLY
KONG LOOKED INSTEAD,
SHE TOOK A BOLD
DECISION...

Saving Kong apresenta então o longo edifício (Empire State Building, provavelmente), no qual Kong tem que atingir o topo para chegar até Helen. Mas pelos vistos, só estes dois aprovam esta amizade, pois contra eles têm atiradores furtivos das janelas, aviões, bombas e toda um conjunto de inimigos que temos que abater, antes que atinjam o nosso simpático símio.

Assumimos o papel de guardiões de Kong e vamos movendo uma mira que vai disparando para tudo o que mexa, ao estilo do já referido Action Force II ou Operation Wolf. Pelo meio vão aparecendo munições ou vidas que também devemos atingir, doutra forma teremos vida curta. Temos ainda ao nosso dispor bombas inteligentes, em número muito limitado, que varrem todos os inimigos do ecrã. Mas de cada vez que somos atingido, Kong cai uns patamares, e quando as vidas, representadas por corações, se vão, a queda é fatal e o jogo acaba.

A acção é frenética, nervosa mesmo (se conhecem os jogos de Amore, sabem do que estamos a falar), com gráficos muito coloridos e uma música forte, mas que ao final de algum tempo se torna irritante e obrigam-nos a baixar o volume. No entanto, está uns pontos acima dos jogos que Amore costuma lançar, e aqui sim, parece estarmos perante um produto acabado.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Beams of Light**
Editora: NA
Autor: Shynni
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Da Rússia chega um quebra-cabeças baseado nos níveis do mini-jogo Crystal Chest of the Mountain (retirado de Lost Lands: A Hidden Object Adventure), a fazer lembrar Deflektor, um dos grandes jogos do Spectrum. Não tão elaborado, obviamente, pois agora já não existem as grande editoras e as grandes produções (salvo raras excepções), e a maior parte dos jogos são gratuitos, como é o caso deste. Mas nem por isso Beams of Light deixa de ter interesse, no entanto, tem uma grande pecha e que diminui muito a sua jogabilidade, como iremos ver.

A ideia do jogo é orientar um feixe de luz, fazendo-o passar por todos os cristais, até atingir o cristal que se encontra na parede oposto ao inicial. Parece fácil, mas o feixe de luz apenas pode passar uma, e apenas uma única vez em cada cristal, complicando e muito a vida. Não havendo tempo para completarem o nível, poderão ponderar muito bem os vossos movimentos, mas mesmo assim terão a garantia de que passarão muitas horas a tentar deslindar os cinquenta níveis incluídos em Beams of Light.

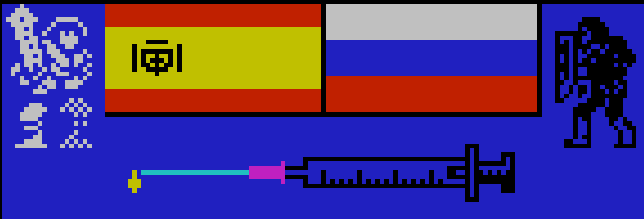
A nível gráfico, Beams of Light é básico, mas funcional, tendo uma boa melodia que vos vai acompanhando ao longo do jogo, mesmo esta sendo um pouco repetitiva (têm sempre a possibilidade de baixar o volume). No entanto, as teclas definidas são tudo menos funcionais. As quatro teclas de cursor e o “Enter” para rodar os cristais, são garantia de que ao fim de meia hora terão uma tendinite. Custa a perceber como é que os programadores investem tanto na concepção e na ideia do jogo e depois simplesmente esquecem-se que um "por-maior" como este é capaz de arruinar qualquer programa.

Mesmo tendo em conta esta fragilidade (e que o programador ainda está a tempo de corrigir), vale a pena ir buscar Beams of Light, pois irão dar uso durante algum tempo às vossas células cinzentas. Ainda para mais sendo gratuito.

Jogabilidade	■	■			
Gráficos	■	■			
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Nome: **Pumpkin Poe**
Editora: NA
Autor: Ariel Endaraues
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

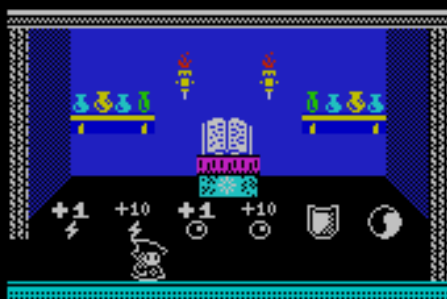
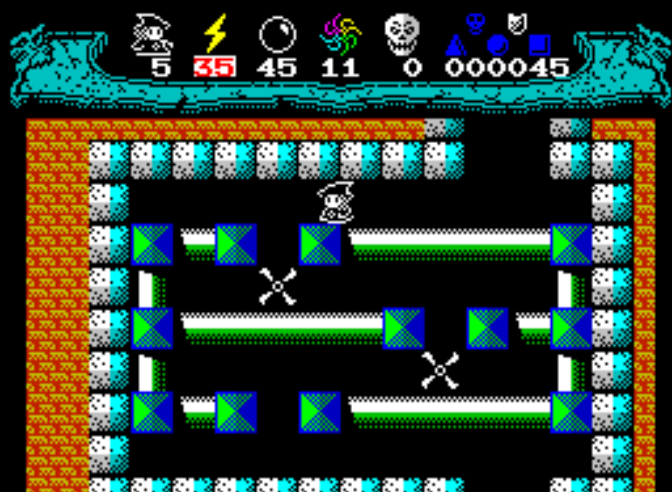
Pouco tempo antes deste lançamento tínhamos anunciado a saída iminente de um jogo com um motivo que nos é muito querido. Não o *Halloween* como poderiam pensar (o jogo saiu na véspera desse dia), mas sim Edgar Allan Poe, um dos nossos escritores preferidos, pelo meio remetendo também para os ambientes de Lewis Carroll e Alice no País das Maravilhas. E Pumpkin Poe não desmerece relativamente a esses dois nomes sagrados da literatura fantástica e de terror.

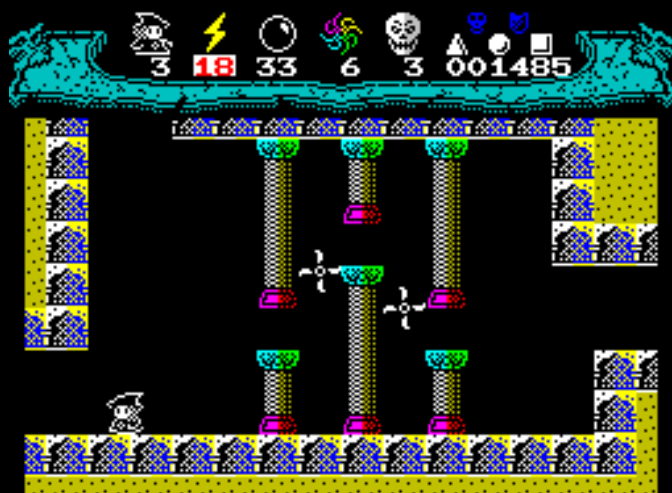
Como é natural, é perto da noite das bruxas que faz sentido o lançamento deste jogo (e para a noite de *Halloween* está prometido outro com a mesma temática). Assumimos o papel de Poe, que foi transformado em espantalho há muitos, muitos anos. Apenas nas noites de *Halloween* ganha vida para tentar encontrar os doces ocultos e, no final, chegar à torre onde se encontra o mago Nallib, única pessoa a poder quebrar o feitiço.

O que temos aqui é um típico jogo de plataformas, na boa tradição de Jet Set Willy. Teremos que ir saltando de plataforma em plataforma (em alguns casos nadar debaixo de água), apanhando todos os doces, assim como outros objectos (uma flor, o Gato de Cheshire, etc.) que permitem abrir portas para novas dimensões. Mas são muitos os obstáculos e inimigos, qual deles o mais complicado de se passar. Desde esqueletos, até sapos saltadores, de tudo temos aqui um pouco. E para complicar a coisa, temos apenas doze minutos para cumprir com a missão, indiciando também que não estamos perante um jogo muito longo (nem o poderia ser, já que foi criado através do Arcade Game Designer).

Mas aquilo que mais nos atraiu em Pumpkin Poe e faz a diferença em relação a mil e um jogos do género, são os cenários criados, mesmo tendo em conta que os *sprites* são de pequena dimensão. Mas são tão imaginativos e coloridos, que é um prazer vaguear por este mundo encantado e um forte motivo para tentarmos sempre ir um pouco mais além e ver o que se esconde por trás das portas amarelas.

Para estreia de Ariel Endaraues, seguidor de longa data de Planeta Sinclair, não se poderia pedir mais. Não temos a mínima dúvida que estamos perante um programador que ainda nos irá trazer muitas alegrias. E como diz o ditado: *trick or treat*? No presente caso, doce, sem dúvida, até porque Pumpkin Poe é gratuito.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Nome: **Sophia**
Editora: NA
Autor: Alessandro Grussu
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

E tal como prometido por Grussu, Sophia saiu mesmo a tempo da Noite das Bruxas. É incrível a rapidez com que este programador consegue lançar novos jogos no mercado, embora por vezes descurando a jogabilidade. O que não é aqui o caso, diga-se.

Mas Sophia tem mérito também noutro campo. Assim, apresenta um completo manual com trinta e três páginas, traduzido para inglês, francês, espanhol, alemão e português, além da língua materna do programador, o italiano. Mesmo a tradução tendo alguns lapsos, é de louvar começarmos a ver aparecerem jogos traduzidos para a nossa a língua, sinal de que Portugal e Brasil começam a ser um mercado interessante nos jogos para o Spectrum. Além do próprio interesse do programador em apresentar um produto completo e dar-nos este "miminho". E tudo isto gratuito, ainda por cima...

Mas vamos a um pequeno resumo da longa história apresentada no manual. Diz-nos este que existe um grande Império, densamente povoado, e que durante muitos anos a paz e a justiça foram asseguradas pelo Imperador. Mas o Império está agora sob uma grande ameaça: Yojar, um feiticeiro do mal vindo de outra dimensão, invadiu-o, deixando além de um enorme exército, caveiras gigantes que actuam como difusores da sua influência e que irão permitir a Yojar entrar livremente no Império. O Imperador convoca então os seus ministros e, uma vez que as armas

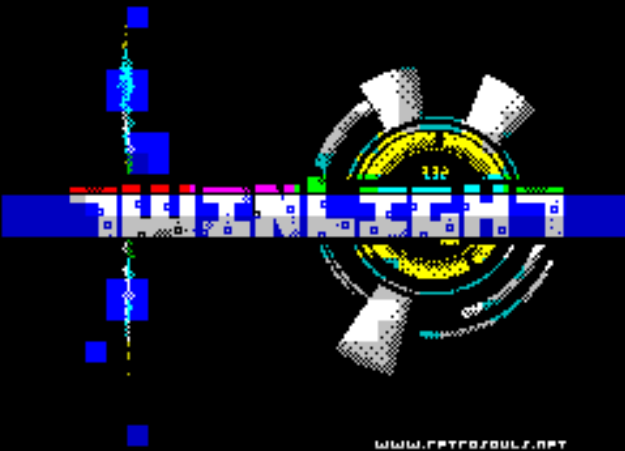
convencionais não podem lutar contra a magia, é preciso obter armas iguais. É então chamada Shopia, uma poderosa feiticeira oriunda de Xixerella, que se infiltra nas linhas inimigas e vai tentar libertar o Império.

O jogo encontra-se dividido em quatro níveis. Nos três primeiros, devemos encontrar as quatro caveiras e lançá-las, uma a uma, no caldeirão. Tendo a quarta caveira sido destruída, recebemos o código para podermos iniciar o próximo nível (muito útil, evitando termos que repetir os primeiros níveis sempre que perdemos todas as vidas).

A nosso favor temos dois tipos de feitiços, raios de energia luminosa e bolhas de energia escura. O problema é que cada tipo de inimigo apenas é afectado ou por um, ou por outro, e cabe a nós memorizar aquele que é eficaz. É que se o feitiço errado for usado contra um inimigo, poderá mesmo ter efeitos perversos, por exemplo dividindo-o em dois (e duplicando a ameaça). Apesar de confuso, depressa nos habituamos a este sistema, que sem dúvida aumenta o grau de dificuldade do jogo. Mas além disso existem outro tipo de obstáculos, sendo os mais complicados as catapultas, cujas balas saltitam de forma muito rápida.

Em cada nível temos também a possibilidade de invocar um feitiço defensivo que durante algum tempo nos mantém invencíveis. Começamos inicialmente com apenas um, mas numa cabana facilmente identificável, poderemos adquirir mais, embora não saia barato. E se nos sentirmos mesmo generosos, poderemos ainda adquirir uma vida extra.

Como irão reparar ao jogar Sophia, os cenários são claramente inspirados em alguns jogos dos anos 80, casos de Cybernoid e Equinox, ambos do mítico Raffaele Cecco, ou até mesmo Feud. É prática habitual hoje em dia ir buscar inspiração a alguns dos êxitos dos anos 80. E porque não, se o referencial é de excelência?

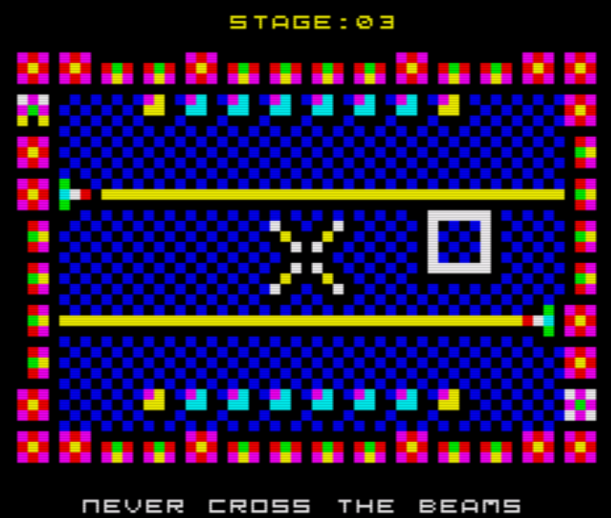
Por outro lado, e para facilitar um pouco a nossa missão, temos também possibilidade de na cabana comprar mais feitiços (ver ecrã da página anterior). Isso quer também dizer que os nossos feitiços não são ilimitados e devemos usá-los com algum cuidado, sendo sempre preferível evitar os nossos inimigos. Quando por fim atingirmos o último nível (ainda não passámos o segundo), o objectivo único é encontrar e derrotar Yojar, e nessa altura vamos necessitar de estar muito bem abastecidos de feitiços.

Como é óbvio, gostámos bastante mais deste jogo de Grussu relativamente aos jogos da série Seto Taisho. Por um lado, o nível de dificuldade encontra-se mais ajustado, na nossa opinião, sendo mais justo para o jogador e tendo uma acção mais variada e refinada. Por outro lado, a

própria temática é mais interessante, ainda mais na altura presente, em que se celebra o *Halloween*.

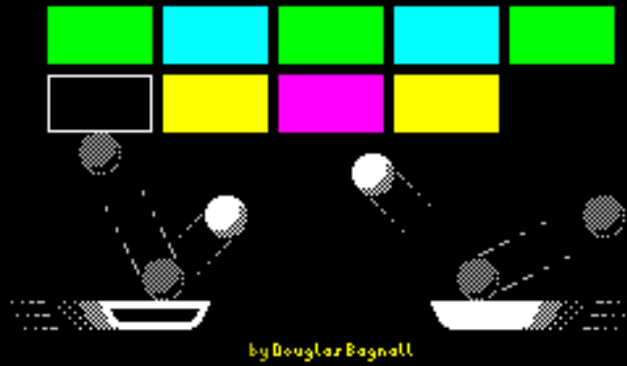
A jogabilidade, mesmo tendo em conta o grau de dificuldade, está num nível muito alto e os gráficos são uma pequena maravilha (também já habitual neste programador). No cômputo geral parece-nos ser um jogo que vai agradar a toda a gente e estamos aqui perante uma obra maior de Alessandro Grussu.

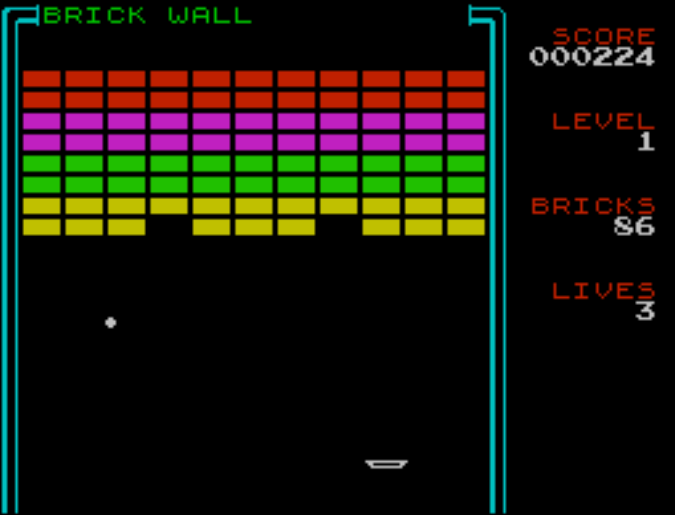
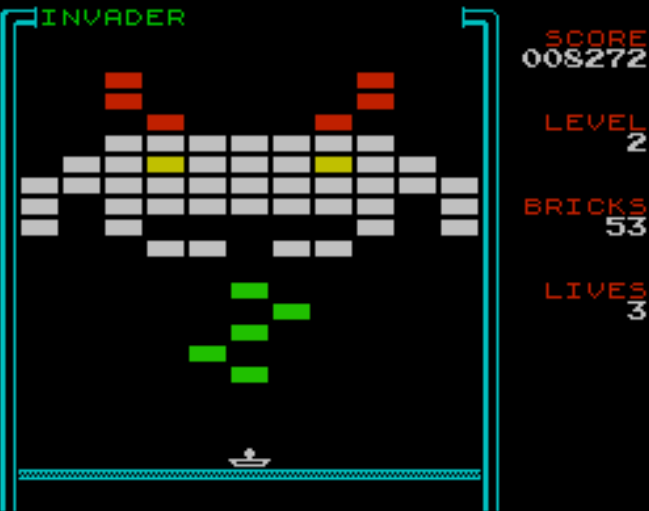
Gratuito, este é daqueles jogos que têm que obrigatoriamente ir buscar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Twinlight**
Editora: RetroSouls Team
Autor: Denis Grachev
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

A RetroSouls lançou o novo jogo de Denis Grachev, Twinlight, que este ano ainda não tinha dado um ar de sua graça, depois do excelente Tourmaline, justamente considerado um dos grandes jogos de 2016. Embora semelhante a Lirus graficamente, para nossa pena, já que tanta cor apenas cria confusão, a mecânica faz--nos lembrar Deflektor, ou o mais recente Beams of Light.

A ideia de Twinlight é muito simples: em cada ecrã temos um número de casulos inimigos que deveremos destruir. Para isso teremos que os atingir directamente com o nosso laser, cujo feixe pode ser direccionado através de espelhos. Mas se o conceito é simples, e os primeiros apenas servem de aquecimento, a partir do quarto nível as coisas começam a complicar-se. É que ao invés de termos apenas um laser, como nos níveis iniciais, aparecem simultaneamente vários, e se os feixes se tocam, teremos que recomeçar esse nível (temos vidas infinitas, o que começa a tornar-se habitual em jogos do género).

Como poderão ver no ecrã da página seguinte, cor é que não falta. Em demasia, até, tornando o cenário um pouco confuso, longe do polimento que tínhamos em Deflektor. Talvez o emulador que estamos a usar (ZxSpin) não favoreça e num LCD a imagem

melhore, mas ao fim de algum tempo as dores de cabeça serão inevitáveis.

Para quem gosta deste tipo de puzzles, vale a pena experimentar, para os outros fiquem-se por Deflektor, que apesar de já ter trinta anos, continua a ser o melhor.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Breakanoid**
Editora: NA
Autor: Douglas Bagnall
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick:
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Já há muito tempo que não víamos surgir um *clone* do Tiro à Parede (*aka* Breakout). Vai dai, Douglas Bagnall pegou no tema, e através do Arcade Game Designer criou trinta e cinco níveis bastante imaginativos, inspirado em temáticas conhecidas dos gamers (e não só relacionadas com o Spectrum). Chamou-lhe Breakanoid, junção do já conhecido Breakout, com o não menos conhecido Arkanoid.

Ao contrário de Arkanoid e de muitos outros do género que apareceram na altura, não existem *add-ons*, variações da velocidade da bola, inimigos e outros bónus que contribuíam com algum "sal" para o jogo. Os cenários são muito simples, apenas variando a sua temática. E este é o único defeito que apontamos a Breakanoid, a sua extrema simplicidade e pouca diversidade.

Tem no entanto duas opções muito úteis. A primeira, a possibilidade de dois jogadores poderem competir em simultâneo, o que aumenta bastante a longevidade de Breakanoid. Uma segunda opção é o modo de treino, que coloca uma barra no fundo do ecrã, impedido que a bola o ultrapasse. Os mais aselhas conseguem assim correr todos os níveis, sem se preocuparem em demasia com a bola. Claro que isto vai estragar o prazer de avançar pelos vários níveis à custa de muito suor, mas também só activa a opção quem quer (nós já o fizemos, até para podermos ver todos os níveis).

A nível gráfico, como seria de esperar, é básico, e som apenas existe para o 128 K (utiliza o AY sound chip), pelo menos para já, pois está previsto para breve uma versão com som para a versão 48 K. Mas a jogabilidade é boa, e no fundo, para um jogo com estas características, é o mais importante.

Jogabilidade	■	■	■	■	□
Gráficos	■	■	□	□	□
Som	■	□	□	□	□
Dificuldade	■	■	■	□	□
Longevidade	■	■	■	□	□
Entretenimento	■	■	■	□	□
Global	■	■	■	□	□

Sokurah, passado quase ano e meio após ter saído a versão 48 K de **Vallation**, finalmente terminou a versão 128 K. E são muitos os motivos de interesse desta nova versão, tendo, entre outras:

- Maior variedade e quantidade de inimigos
- Maior variedade nos próprios níveis, com novos cenários
- Nova música e efeitos sonoros
- Opção Kempston Joystick
- Vidas extra no fim dos níveis
- Tabela com as melhores pontuações
- Inclusão de um quinto nível), com mais 49 ecrãs, substancialmente diferente dos restantes.

Marcus Vinicius Garret, um dos fundadores da revista Espectro, entrevistou o famoso programador **Clive "Saboteur!" Townsend**. Esta entrevista exclusiva não chegou a aparecer na revista, mas vamos agora reproduzi-la como um exclusivo de Planeta Sinclair, assim como o preâmbulo do Marcus, a quem desde já agradecemos a gentileza.

Preâmbulo: Se você é fã da famosa e popular criação do britânico Clive Townsend, lançada pela Durell Software em 1985, certamente se interessará por saber o que o programador de Saboteur!, o jogo do ninja que percorria intermináveis salas à procura de um disquete especial, tem a dizer sobre o Spectrum Next. Em um bate papo bem humorado com a nossa revista, ele também falou sobre os remakes recentes de Saboteur! e Saboteur II, títulos lançados para PC, Mac e *tablets*.

Revista Espectro: Se detalhes técnicos fossem deixados de lado, tais como número de cores simultâneas na tela, quantidade de memória RAM e velocidade de processamento, em outras palavras, se abordássemos o assunto do ponto de vista de um leigo, o que se pode realmente esperar do Spectrum Next?

Clive Townsend: Se deixarmos de lado os tremendos avanços técnicos do Next, só o facto de se ter uma máquina em que as pessoas realmente possam programar já é algo muito bom. O Spectrum era a máquina perfeita, era somente um punhado de memória com o qual a gente podia fazer o que quisesse, o que bem entendesse. Em minha opinião, perdemos uma geração de programadores quando os consoles substituíram os microcomputadores, portanto, agora haverá uma chance de que novos interessados por programação apareçam e se desenvolvam. O Next é o sucessor espiritual do Spectrum, acredito realmente que as pessoas farão milagre com ele.

Revista Espectro: Há boatos sobre um novo Saboteur!, uma versão refeita para que se aproveitem as novas características gráficas e de processamento do Next. Esta informação procede?

Clive Townsend: Sim, existe uma chance de que a versão estendida de Saboteur! seja lançada para o Next. O projecto está nas mãos – mais que capazes – do programador britânico Jim Bagley, o código fonte está sendo convertido para a linguagem Assembly. Naturalmente, os gráficos propriamente ditos também estão disponíveis ao Jim – em especial por causa do *remake* de Saboteur! que lancei não faz muito tempo. Porém, o novo mapa desse *remake* é sete vezes

maior em relação ao original, então, acho que só o tempo dirá se a versão do Next, em termos técnicos, será viável.

Revista Espectro: Já que tocou no assunto, comente sobre o tão alardeado *remake*.

Clive Townsend: O novo Saboteur! é, ao mesmo tempo, um *remake* e uma continuação, assim sendo, falamos de um Saboteur! 1,5. A parte original, digamos, perfaz somente 15% do jogo. O início é idêntico, estamos em 1985, mas as coisas começam a mudar quando você encontra o helicóptero. O código utiliza exactamente a mesma lógica da versão do Spectrum, os gráficos, levemente melhorados, respeitam as limitações daquela era como se rodássemos o jogo em um hipotético "Spectrum 1280 Kb" – e tem até *colour clash*! O mapa provê o jogador com muito mais salas para explorar e há novos desafios e puzzles. É possível, inclusive, ganhar prémios reais se realizadas certas tarefas e, ao final, o Saboteur vem a conhecer a verdade em relação à sua missão – o que prepara o jogador para o novo Saboteur II, outro *remake*.

Revista Espectro: Exato, o *remake* de Saboteur II saiu há pouco também , certo? Por favor, comente sobre ele.

Clive Townsend: Assim como o *remake* de Saboteur!, o novo Saboteur II, em uma primeira olhada, faz lembrar bastante a versão de 8 bits do Spectrum, porém, há muito mais do que os olhos vêem. Faz 30 anos que fãs e jogadores questionam-me sobre os mistérios da trama, há muitas curiosidades acerca do jogo, mas saibam que as respostas estão neste *remake*. A verdade é que ambos os *remakes* preparam terreno para um Saboteur III...

Revista Espectro: Além de seus jogos, quais outros títulos, se refeitos no Next, você gostaria de ver?

Clive Townsend: Existe o perigo de que, com as capacidades gráficas aumentadas do Next, comecem a ser desenvolvidos "jogos de Amiga" para o sistema, isto é, o charme todo peculiar do Spectrum seria perdido no processo. Eu preferiria ver o poderio extra do Next ser usado para que se melhorassem alguns jogos clássicos de corrida tridimensionais, tais como Out Run. O dimensionamento suave de *sprites* traria um resultado incrível! Imagino se alguém seria corajoso o suficiente para refazer o Turbo Esprit!

Revista Espectro: Sabemos que iniciativas semelhantes, em termos de Retrogaming e Retrocomputação, falharam. Um dos exemplos notórios, embora um console, é o Coleco Chameleon. Claro, não há como comparar, mas você acha, levando-se em conta algumas falhas do passado, que a situação será diferente com o Next?

Clive Townsend: O Next vai dar certo porque terá LED's na lateral do gabinete, os programadores poderão controlá-los. Falando sério agora, a divulgação correu super bem e funcionou como uma bola de neve, ela manteve os interessados bem informados com *updates* contínuos. O projecto está sendo tocado de maneira apaixonada, o dinheiro – quanto dinheiro

conseguido em tão pouco tempo! – é só um detalhe. Além disto, ninguém precisou dar adiantamentos para que, no momento seguinte, os donos do projecto, maus elementos, desaparecessem. Aliás, já falei sobre os LED's? Eu comprei um só por causa dos LED's!

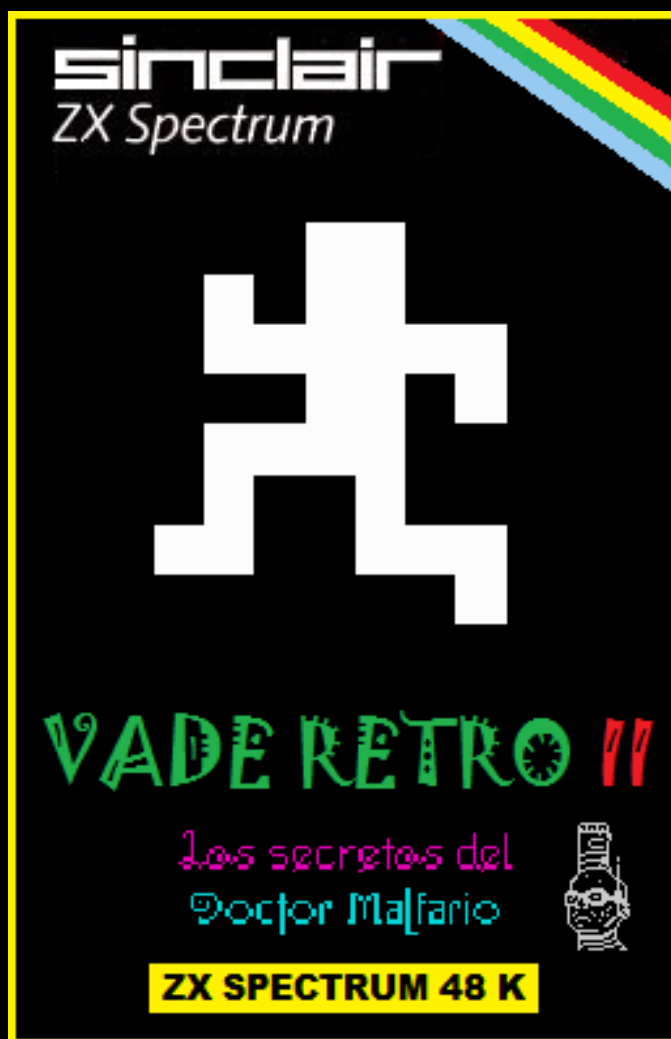
Revista Espectro: Se fosse viável ter no Next alguma interface, algum módulo ou periférico impossível – ou não lançado à época – para o Spectrum normal, qual você gostaria de ver?

Clive Townsend: Em tese, se o barramento do Next é mesmo igual ao do Spectrum, várias interfaces antigas certamente funcionarão no novo micro. Algo que eu sempre quis é uma interface ou um módulo que contivesse relês e eu pudesse controlá-los via software. Nosso humilde *Speccy* controlaria, por exemplo, aparelhos que não dispusessem de *Bluetooth*, tais como motores ou luzes. "Acenda a luz, por favor, *Speccy*!". "Por favor, um pouco de chá, braço mecânico!". Hoje, os LED's. Amanhã – O MUNDO!

Nome: **Vade Retro II**
Editora: NA
Autor: J.B.G.V.
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Vade Retro II - Los Secretos del Doctor Malfario é a sequela do jogo de 2012, que saiu por alturas dos 30 anos do Spectrum, e não uma outra aventura, muito boa por sinal, que saiu em 2015 pelas mãos da Retroworks. Feito o esclarecimento, e que também não teria consequências gravosas, já que Vade Retro II é gratuito, estamos prontos a avançar para este curioso jogo.

Quem experimentou a primeira aventura, não irá agora estranhar a mecânica de Vade Retro II. Mas desde logo existem algumas novidades. Além da boa apresentação inicial, com menus que embora possam parecer confusos ao início, rapidamente os interiorizam, e que até anuncia possivelmente um novo jogo deste programador, aquilo que desde logo salta à vista é a possibilidade

de controlarem simultaneamente dois personagens. E necessitam de conjugar esforços, se querem completar a missão.

Quando iniciam o jogo têm também a possibilidade de ver uma pequena introdução onde é apresentada a história de Vade Retro II. Muito sucinta, por sinal, já que apenas ficam a saber que um famoso jogador de futebol foi num passado distante raptado por alienígenas e que têm agora que o encontrar. Mas também não precisam de saber mais, pois parte do prazer que irão desfrutar será a explorar este mundo imaginário, repleto de referências a outros jogos do Spectrum, como irão rapidamente descobrir.

sinclair
ZX Spectrum
VADE RETRO II
los secretos del
Doctor Malfario
ZX SPECTRUM 48 K

Terão também que ir encontrando chaves e outros objectos fundamentais para conseguirem juntar os dois personagens e ir avançando nesta deliciosa aventura. É que se por um lado, nada tem de novo em relação a muitas outras aventuras do género, existem aqui alguns "por-maiores" que vos vão prender ao jogo.

Desde logo os cenários, que apesar de ter *sprites* muito pequenos, são extremamente coloridos e imaginativos. Ter a possibilidade de entrar em viaturas, barcos ou em comboios e rapidamente chegarem a outros pontos deste mundo, é apenas mais uma das atracções para quem por aqui se aventurar.

Depois, a jogabilidade é também muito boa. Aparte os desafios propostos que vos vão exigir algum pensamento lateral, se bem que sejam lógicos, os movimentos dos nossos personagens são bastante interessantes, assim como dos diversos inimigos que não se cansam de vos tentar atingir (alguns são bem chatinhos).

Ainda vamos apenas no início da exploração de Vade Retro II, mas desde logo ficámos cativados por este mundo, e suspeitamos que também o vão ficar se se atreverem a descarregar o jogo.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Nome: **Return to Holy Tower**
Editora: NA
Autor: Jevilon, Metsuke
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: ZX-Uno
Número de jogadores: 1

Return to Holy Tower é um divertido puzzle criado para o ZX-Uno, inspirado em Escape From the Holy Tower, que surgiu para o Spectrum em 2016, tendo Planeta Sinclair o exclusivo de uma primeira análise.

Para quem não conhece a versão do Spectrum, assumimos a pele de um explorador que foi encerrado numa torre maldita, repleta de armadilhas, portas que necessitam de ser desbloqueadas, tele-transportadores, imanes que roubam chaves e que constituem uma verdadeira dor de cabeça, entre outros obstáculos. Além disso temos que apanhar em cada nível todas as moedas de ouro, única forma de darmos com a porta de saída.

Para podermos escapar temos que delinear muito bem o caminho que vamos fazer, pois um passo em falso, e poderemos ficar bloqueados, não restando outra alternativa senão recomeçar o jogo. Mas existem mais razões para ponderarmos muito bem o traçado. Por um lado, existem espigões estrategicamente localizados, que se

temos a infelicidade de lhes tocar, perdemos um pouco de energia (representada por corações). Por outro, o número de passos que podemos dar também é limitado (representado por um relógio), não obstante ao longo do caminho podermos encontrar “tempo” extra.

Para completarmos a missão teremos que ultrapassar oitenta e quatro níveis, que vão gradualmente subindo de dificuldade. E tal como em Escape From the Holy Tower, também aqui temos um pacote de níveis extra, acessíveis através do menu inicial. Mas o melhor de tudo é a existência de um editor de níveis que nos permite criar cenários ao nosso gosto, contribuindo para aumentar em muito a longevidade deste jogo.

Comparativamente com a versão para o Spectrum, nota-se claramente uma grande evolução ao nível gráfico e de som, aproveitando ao máximo as potencialidades do ZX-Uno.

É também um jogo que nos faz usar intensivamente as células cinzentas, sendo indicado para todos aqueles que gostam de um bom quebra-cabeças, onde mais que a rapidez nos dedos, o que interessa é mesmo usar a cabeça.

A versão portuguesa de Return to Holy Tower foi criado em exclusivo para o Lisboa Games Week de 2017 (onde também estivemos presentes), sendo distribuído pela RetroShop.pt. Poderão através desta adquirir a versão exclusiva e limitada deste divertido jogo, indicado para todos os coleccionadores, e que certamente irá valer bastante num futuro próximo.

Jogabilidade	■	■	■	■	□
Gráficos	■	■	■	■	□
Som	■	■	□	□	□
Dificuldade	■	■	■	□	□
Longevidade	■	■	■	■	□
Entretenimento	■	■	■	■	□
Global	■	■	■	■	□

Planeta Sinclair esteve presente, juntamente com os seus parceiros, RetroShop, Leak e Espectro, **na Lisboa Games Week**, que decorreu entre 16 e 19 de Novembro de 2017, no qual milhares de pessoas visitaram os stands da RetroShop e da Leak, e não deram o tempo por perdido.

Dezenas de computadores retro e actuais, com alguns dos maiores sucessos de sempre disponíveis para quem os quisesse jogar, uma exposição fabulosa sobre a Timex (patrocinada pelo João Ramos, da Collector's Bridge), a revista Espectro, já com o número 2 para venda (a equipa Espectroteam também representada na exposição), concursos com prémios bastante valiosos, e até o criador de Elifoot estiveram presentes e fizeram com que este espaço fosse amplamente elogiado pela organização e por todos os visitantes.

Nome: **Xelda 1: Quest for the Golden Apple**
Editora: NA
Autor: Andrew Dansby
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

Xelda é um tributo a um jogo famoso, Zelda, cujo nome foi uma homenagem à esposa do escritor F. Scott Fitzgerald, Zelda Fitzgerald. No entanto, não se trata de um *remake* puro, apenas a vertente gráfica foi copiada.

Estamos aqui perante uma aventura típica, em alguns momentos a fazer lembrar Wanderers, com igual brilho, e neste caso com a vantagem de ser gratuito. Diz-nos a história de Xelda que a Maçã Dourada desapareceu em condições muito misteriosas (foi roubada durante a noite) e por causa disso, a ilha onde a acção decorre, ficou infestada de monstros e outras bestas, aterrorizando os seus cidadãos. Cabe a nós encontrar a Maçã Dourada, devolvê-la à estátua a que pertence, para que a ordem seja restabelecida e tudo volte ao normal.

Para podermos ir avançando na nossa missão teremos que resolver os muitos quebra-cabeças incluídos no jogo. Isso passa por interagir com os mais de uma dezena de personagens que nos vão dando pistas e também objectos que permitem abrir portas e passagens para novos cenários. Deveremos também explorar muito bem todos os pontos e entrar nas habitações dos habitantes da ilha, pois será aí que os vamos encontrar e poder dialogar com eles. E, gradualmente, iremos resolvendo os diversos enigmas que permitem chegar até à Maçã Dourada.

Para evitar que cumpramos a nossa missão, estão os já referidos monstros

(mais de duas dezenas), que se nos tocam, reduzem a nossa energia (o coração no canto superior esquerdo). Mas estamos armados de uma espada, e após algum treino conseguimos rapidamente ir dando conta dos inimigos. Alguns deslocam-se em padrões regulares, e são relativamente fáceis de eliminar, já outros a história não é bem assim. É que para os atingirmos temos que estar praticamente colados aos inimigos e basta um deslize para que estes nos toquem (experimentem entrar nas catacumbas e verão o que dizemos).

Embora sendo um jogo que se vai avançando rapidamente, já que os *puzzles* são bastante lógicos, estamos aqui perante duzentos e dois ecrãs diferentes. Portanto a tarefa será longa, e, segundo o seu criador, demorará pelo menos duas horas e meia a ser resolvida (para quem já conhece a solução para os *puzzles*, evidentemente).

Tendo sido criado através do motor MK2 e com tanto ecrã, a aventura só corre no mínimo em 128 K, como seria de esperar. Não vale a pena, portanto, carregarem o jogo na versão 48 K, e quem o fizer nos emuladores, não se esqueça de o colocar no modo 128. Mas para quem já está familiarizado com o MK2, não vai estranhar a excelente jogabilidade e os movimentos característicos desse motor.

Apontar defeitos a este jogo não é fácil. Talvez os gráficos pudessem ser um pouco melhores. As cores de fundo de alguns cenários, embora funcionais, retiram algum brilho aos *sprites* criados. Mas isso é apenas um pormenor, pois quem se aventurar por Xelda vai dar o tempo por muito bem empregue e terá muitas horas pela frente até recuperar a Maçã Dourada.

Aconselhamos assim fortemente a descarregarem o jogo e o excelente manual que o acompanha.

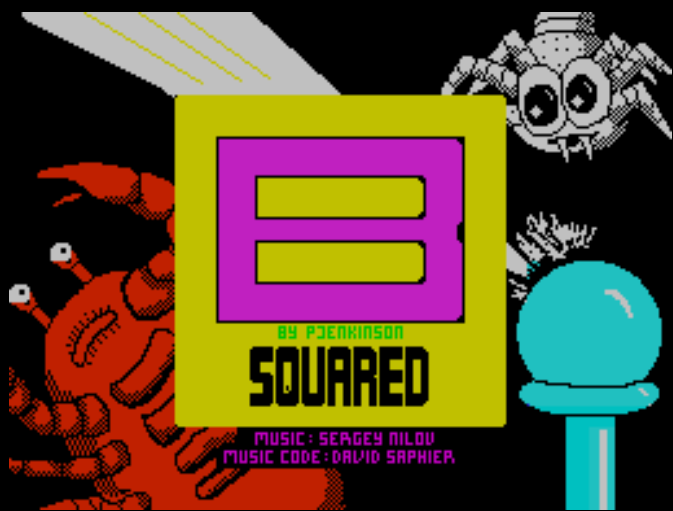
Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Speccy Pong**
Editora: NA
Autor: Julián Urbano Muñoz
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 2

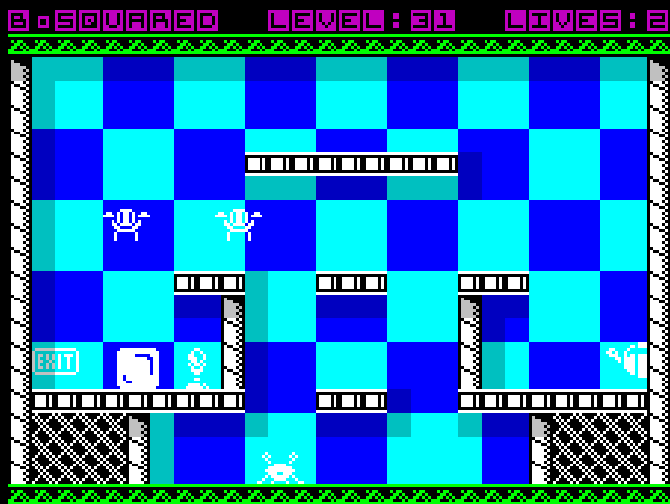
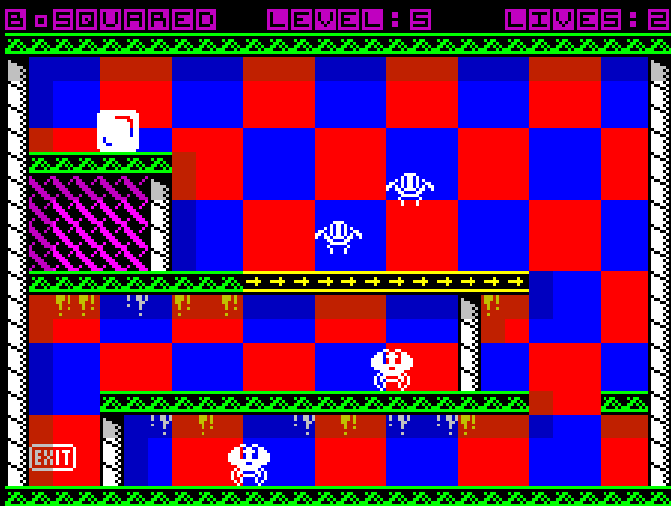
Para quem não conhece a história de Pong, basta dar uma espreitadela ao Wikipedia que rapidamente verá que este faz parte das história dos videojogos.

Desenvolvido pela Atari em 1972, rapidamente se tornou um sucesso comercial e foi a partir daqui que a indústria percebeu o potencial lucrativo dos videojogos. Ao longo dos quarenta e cinco anos da sua existência deu origem a inúmeros *clones* e até a consolas que apenas tinham este jogo e derivados.

Surgiu entretanto um novo *clone*, que foi a concurso no prestigiado evento ZX-Dev Conversions,. E se não estamos perante a melhor versão de Pong, andará muito perto.

Speccy Pong recria na perfeição o original, uma espécie de ténis, com apenas uma plataforma de cada lado e uma bola em movimento constante, que temos que rebater para o campo do adversário. Mas esta versão tem muito

mais opções. A primeira, e mais interessante, é o facto de poderem jogar duas pessoas em simultâneo. E de facto, contra um adversário humano, é outra coisa.

Poderão ainda mudar as cores, tornando o campo mais atractivo, e desligar o som (para que os vossos familiares não percebam que ficam a noite toda a mandar bolas de um lado para o outro). E se estão com problemas em ganhar um jogo, podem alterar o nível de dificuldade, mas desde já avisamos que mesmo no nível mais fácil, irão ver-se às aranhas para bater o computador, que é um jogador tremendo.

E pouco mais há a dizer, a não ser que descarreguem rapidamente o jogo, pois tem tanto de simples, como de viciante.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **B-Squared**
Editora: NA
Autor: Paul Jenkinson
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

Paul Jenkinson andou mais calmo durante uns tempos, mas apenas no que diz respeito aos jogos, pois no restante continuou bastante activo, fornecendo-nos regularmente o magazine e vídeo do The Spectrum Show.

Em Março de 2017 lançou Code Zero e que na altura tão boas sensações nos deixou. Oito meses depois termina então B-Squared, com um conceito totalmente diferente dos seus últimos jogos.

A nossa tarefa é muito simples, temos "apenas" que dirigir um cubo para a porta de saída, evitando alguns inimigos, que vão aumentando em número à medida que vamos subindo de nível (e são trinta e um, no total), pisos armadilhados, espigões que evitam que possamos subir para algumas plataformas, etc.. Se dirigir o cubo é muito fácil, pois apenas temos as teclas de esquerda, direita e subir, já chegar ao ponto que pretendemos alcançar é uma tarefa um pouco mais árdua, pois são muitos os obstáculos com que nos vamos deparar pelo caminho.

Em alguns cenários, para atingirmos a porta de saída, temos que activar previamente algumas plataformas, e claro que o botão está no ponto menos conveniente. Teremos que ter também algum cuidado ao activar essas plataformas, pois, por vezes, é obrigatório encurralar os inimigos de forma a que este não nos bloqueiem o trajecto de saída.

Tal como todos os bons jogos, os primeiros níveis são bastante fáceis, apenas de ambientação, mas a partir de certo ponto já teremos que ponderar muito bem o trajecto que vamos fazer. É Que não se trata apenas de posicionar o cubo no ponto correto (este não tem a capacidade de saltar), há que escolher o *timing* exacto para se fazer à vida.

Uma vantagem (ou desvantagem, já que diminui o grau de dificuldade e, como consequência, a longevidade), é o facto de não existir um tempo limite para completar cada nível. Assim, apesar de alguns dos níveis serem complicados, mais cedo ou mais tarde terminamos o jogo, já que temos a possibilidade de aguardar todo o tempo que precisarmos para que um inimigo se meta na posição mais favorável de modo a podermos avançar sem grandes sobressaltos para o ponto seguinte.

Os gráficos são simples, quase espartanos, mas muito coloridos, e o som, na versão 128 K, agradável, sendo da autoria de Sergey Nilov, contribuindo para criar um ambiente alegre.

Sendo a jogabilidade bastante boa, ficarão seguramente satisfeitos com a experiência e irão passar umas boas horas a fazer rodar o cubo.

Como habitual em Paul Jenkinson, o jogo é gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Magician**
Editora: NA
Autor: Radastan
Ano de lançamento: 2017
Género: Labirinto
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 16 K
Número de jogadores: 2

Depois de uma ausência de pouco mais de sete meses, Radastan volta à carga com um jogo substancialmente diferente de Dead Space.

Fica também já o aviso que esta é uma versão, que apesar de já estar terminada, vai ainda sofrer uma nova versão, bastante mais completa e exigente em termos de memória (esta corre em apenas 16 K), e que provavelmente até terá lançamento físico no futuro. Aguardemos então pela versão maior, tendo até lá a oportunidade de ter um cheirinho do que virá.

A história é tão simples como o jogo. Assim, na a aldeia de Telerin, apenas os sábios têm o conhecimento e o poder para fazer magia. Mag, o personagem que controlamos, não é um homem sábio, e estes apenas o deixarão alcançar esse estatuto se entretanto recuperar as cinco páginas do grande livro de feitiços. Duas dessas páginas são mantidas pelos sábios, outras duas foram roubadas pelos Orcs, e uma outra encontra-se perdida. Como devem calcular, a tarefa passa então por encontrarmos as cinco páginas, evitando a todo o preço os temíveis Orcs.

A aldeia é um labirinto de ruas e casas e a nossa primeira tarefa é mesmo fazermos um mapa, nem que seja apenas mentalmente, para nos podermos orientar na aldeia. Teremos necessariamente que ir a todas as localizações, mais de duas dezenas, pois as páginas encontram-se nos locais mais recônditos (e atenção que algumas pedras ou plantas escondem novos caminhos). Pelo meio teremos também

que encontrar as chaves que nos permitem entrar no castelo e em novas salas.

Tendo Magician apenas 16 k, não poderemos esperar um jogo muito longo nem muitos personagens ou inimigos. Para já é uma pena que não possamos interagir com os habitantes da aldeia (pecha que pelos vistos será colmatada na versão maior), sendo que nos limitamos a passear pelos cenários, evitando os nossos inimigos. Por outro lado, facilmente apanhamos o esquema para os evitar, pelo que terminamos Magician em menos de meia-hora e nem precisamos de ser particularmente talentosos neste tipo de jogos.

Mas é meia-hora muito gratificante, já que é uma delícia vaguear pela aldeia, pois graficamente Magician está muito bem conseguido, com cenários tremendamente imaginativos e coloridos, e *sprites* engraçados, além da própria jogabilidade ser muito acima da média.

Jogabilidade	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■			
Dificuldade	■	■			
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Minesweeper 16/48**
Editora: Blerkotronik Software
Autor: Blerk
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 16 / 48 K
Número de jogadores: 1

Cremos que não exista quem não tenha jogado Minesweeper (ou campo minado, como é conhecido na língua portuguesa). É dos jogos mais conhecidos e populares de sempre, pelo que vamos abster-nos de dar grandes explicações sobre o mesmo. Diremos apenas que foi inventado por Robert Donner em 1989 e que tem como objectivo revelar um campo de minas, sem que alguma seja detonada.

A área de jogo consiste num campo minado (nesta versão com cenários que fogem à norma), em que cada quadrado, que se encontra previamente tapado, pode ser revelado clicando-se sobre ele. Se este contiver uma mina, o jogo acaba. Se, por outro lado, o quadrado não contiver uma mina, uma de duas coisas poderá acontecer:

- Um número aparece, indicando a quantidade de quadrados adjacentes que contêm minas
- Nenhum número aparece. Neste caso, é revelado automaticamente os quadrados que se encontram adjacentes ao quadrado vazio, já que não podem conter minas

Ganha-se o jogo quando todos os quadrados que não têm minas são revelados. (não se esqueçam de marcar com a tecla “M” os quadrados com mina).

Opcionalmente, o jogador pode marcar qualquer quadrado que acredita que contém uma mina com uma bandeira (nesta versão com um "X"), por forma a que desde logo fique bloqueado.

Até aqui tudo decorre como o tradicional Minesweeper. Mas o que destinge esta versão da normal, são as inúmeras opções que nos são permitidas (olhando para o ecrã de cima já têm uma boa ideia daquilo que vão aqui encontrar). E são estes extras que dão imenso "sal" a este jogo.

As diversas opções passam então pela escolha do tamanho do tabuleiro, que vai desde o pequeno (9X9), até ao largo (30X16), mas também com uma opção baseada em alguns dos heróis do Spectrum (o Dizzy, por exemplo), ou até a possibilidade de customizarem o vosso próprio tabuleiro. Complementarmente podem escolher o nível de dificuldade, entre o fácil até ao difícil, aumentando-se assim o número de minas no tabuleiro.

Ao nível gráfico, podem escolher a opção de ter (ou não) fundos. pessoalmente preferimos a versão plana, pois os fundos acabam por nos distrair do nosso objectivo, e num jogo em que concentração máxima é exigida, poderá não ser a melhor opção terem elementos envolventes ao tabuleiro.

E já que falamos de gráficos, como seria de esperar, estes são simples, muito semelhantes a Pixel Quest, por exemplo, mas que cumprem com a função sem grandes alaridos. De referir ainda que existe a versão de 16 K e 48 K, sendo que a opção dos heróis apenas está disponível para a versão com maior capacidade de memória.

Minesweeper 16/48 é gratuito. Aconselhamos a que o descarreguem rapidamente, não vão ficar desiludidos.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Baby Monkey Alba**
Editora: NA
Autor: Javier Quero
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Com o aproximar-se do final do prazo da competição ZX-Dev Conversions, começaram a aparecer com maior frequência os candidatos ao prémio final. E como seria de esperar, uma boa parte dos jogos vêm dos nossos vizinhos. É o caso de Baby Monkey Alba, um *platformer* competente, e que se bem que curto (devido obviamente às limitações do Arcade Game Designer), consegue manter o interesse.

Neste jogo assumimos o papel de Alba, uma cria de macaco que tem que libertar a sua mãe, Marie, aprisionada por um qualquer personagem maléfico, muito parecido com Mario (não será mera coincidência). Para isso temos que ir saltando de plataforma em plataforma, apanhando as quatro chaves que abrem os cadeados que aprisionam a nossa mãe, e já agora comendo algumas bananas que aparecem pelo meio, pois a tarefa é árdua e não resistimos a uma iguaria dessas.

A mecânica de funcionamento de Baby Monkey Alba remete para jogos como os da saga Horace, ou, como seria óbvio, de Kong, que até agora não teve ainda nenhum jogo à altura e que fizesse jus a esta personagem tão famosa. E o que temos aqui, embora não sendo um jogo de topo, é q.b. para nos manter agarrados ao ecrã até terminarmos a nossa missão, que não é assim tão difícil, diga-se de passagem. É que os vários inimigos que vamos encontrando pelo caminho têm um padrão de

movimentação regular, e com maior ou menor esforço, vamos conseguindo ultrapassá-los.

Por outro lado, também os obstáculos que se apresentam não são assim tão complicado, e com uma certa dose de perícia e um *timing* de salto perfeito, conseguimos ir avançando ao longo dos ecrãs. Como o sistema de colisão é competente, a jogabilidade é bastante razoável, muito embora o baixo grau de dificuldade do jogo limite a sua longevidade. Os gráficos são funcionais, muito coloridos (com algum *colour clash*), com *sprites* engraçados e cenários imaginativos, e apenas nos parece que a música, ao final de algum tempo, começa a tornar-se ligeiramente irritante. Mas para isso também existe bom remédio.

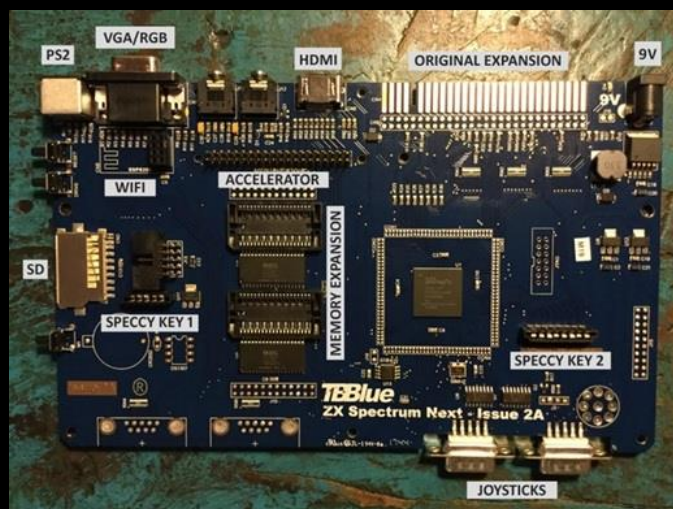
Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Fase Bonus - The Game**
Editora: The Mojon Twins
Autor: Na_th_an, Anjuel
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

The Mojon Twins é já uma instituição, tantos os jogos que já colocaram no mercado após a (primeira) época dourada do Spectrum, alguns deles bastante competentes, até. Mas não é o caso de Fase Bonus, que repete a fórmula da maior parte dos jogos criados por esta equipa, com alguns agravantes que iremos indicar.

Mas comecemos pela história. Diz esta que as fitas do programa número 200 de Fase Bonus perderam-se na cidade. E entramos agora na pele de Ignacio, o sexy apresentador do melhor *podcast* ligado à cena *retro* (Fase Bonus, pois claro). Devemos então procurar as fitas e entregá-las ao nosso amigo Albert para as editar. Ao longo do caminho vamos encontrará perigosos robôs, que no entanto poderão ser eliminados com o nosso chicote.

A história até parece prometedora, mas o jogo enferma de alguns dos problemas característicos do motor com que foi criado, o MK2 (La Churrera). O principal, o controlo do nosso personagem, demasiado sensível e com os saltos característicos (irreais) dessa aplicação.

Outro dos grandes problemas de Fase Bonus é a sua repetitividade. De cada vez que encontramos um cassete, temos que percorrer todo o caminho de volta para a entregar a Alberto, e depois voltar a fazer o mesmo caminho para procurar por novas cassetes. Já sem contar nas inúmeras vezes em que entramos em

novos ecrãs e somos de imediato abalroados por um inimigo, perdendo uma vida e sem termos tempo sequer de reagir. Não faz o mínimo sentido e a páginas tantas fartamo-nos do jogo e não lhe voltamos a tocar.

Por fim, um último pormenor, e sem querer entrarmos em puritanismos, escapa-nos o sentido dos palavrões nos diálogos de abertura. Sendo este um jogo indicado para todas as idades, parece-nos perfeitamente desnecessário.

E no meio de uma ideia que até parecia ser prometedora, e de gráficos e cenários que até são atractivos, se desperdiça aquilo que poderia ser um bom jogo, e que nem o facto de ser gratuito impede de lhe dêmos uma má classificação.

Jogabilidade	X				
Gráficos	X	X	X		
Som	X	X			
Dificuldade	X	X	X		
Longevidade	X				
Entretenimento	X	X			
Global	X	X			

E a 4 de Dezembro Henrique Olifiers anunciou que as ***boards*** do Next já estavam a caminho dos *backers*. Juntamente com as *boards*, foi colocado no portal do Next as instruções de uso. Foi assim dado o arranque para o lançamento do Spectrum Next, augurando-se um futuro auspicioso para este novo computador.

Nome: **Knight Hero**
Editora: Bum Fun Software
Autor: Jaime Grilo
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataforma
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Jaime Grilo, o profícuo programador português, não consegue estar parado. E desta vez presenteia-nos em dose dupla.

Quem segue o fórum do facebook dedicado ao Arcade Game Designer já sabia o que poderia esperar, pois Jaime vai-nos dando a conhecer, com bastante regularidade, o desenvolvimento dos seus jogos. E o que aqui temos é uma ideia muito original, tal como os leitores do fórum foram também dando a entender. Assim, apesar de movimentarmos peças de xadrez, não estamos perante esse popular jogo de tabuleiro, mas sim um *platformer* típico, que nem foge assim tanto aos anteriores registos de Jaime. E dose dupla porquê, perguntar-se-ão os nossos leitores? Porque têm a possibilidade de assumir a pele do cavalo branco ou preto, embora depois a mecânica do jogo seja exactamente igual. Mas cada um deles tem o seu ecrã de carregamento e as cores também se invertem durante o jogo, como seria de esperar.

A vossa tarefa é então libertar os vossos companheiros, isto é, as restantes peças da vossa cor, aprisionadas pelo adversário. E no final ainda têm que recuperar o tabuleiro de xadrez, que se encontra fechado. Só assim poderão dar xeque-mate ao vosso adversário.

Ao longo dos dezassete ecrãs que compõem esta aventura terão que saltar pelas plataformas, activar botões e apanhar chaves que abrem portas, saltar por cima dos vossos inimigos, e fugir a outros cujo movimento não segue um padrão tão regular (alguns até têm a capacidade de voar).

Relativamente a outros jogos do mesmo autor, como as aventuras de Jane Jelly, por exemplo, nota-se que o nível de dificuldade aumentou, muito por força dos inimigos que não têm o tal padrão regular de movimentação. Terão que

estar sempre em movimento, com pouco tempo para respirar. Aliás, há mesmo níveis (ou ecrãs) em que se não começam logo a movimentar-se, serão imediatamente apanhados pelas peças adversárias (não é como no xadrez que têm bastante tempo para pensar nas jogadas).

Perante tantas dificuldades, as cinco vidas com que começam a vossa missão são manifestamente poucas até começarem a memorizar a melhor forma de escaparem às peças inimigas em cada nível. A não ser que façam alguma batota, como nós, que vamos salvando a nossa posição para conseguir ir avançando mais rapidamente. Mas experimentem jogar num Spectrum real e verão o que estamos a dizer.

Graficamente Knight Hero também prima por alguma originalidade, a música é interessante (apenas para o modo 128 K), e se algum defeito temos a apontar a este jogo, será o de ser apenas um pouco curto, com pouca profundidade, pois os dezassete níveis acabarão por inevitavelmente ser finalizados, mais cedo ou mais tarde. De qualquer forma, será o jogo perfeito para a época que se avizinha, em que o que interessa é passar uns bons momentos, e isso sem dúvida Knight Hero proporciona.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Dezembro as novidades apareceram mais rápido do que que a sombra do Lucky Luke, o que até é bastante apropriado tendo em conta o tema deste jogo, cujo .tzx foi disponibilizado gratuitamente. E tal como o nome indica, **Gunfright Returns** é um melhoramento do mítico jogo da Ultimate de 1985. E em relação ao original, podemos adiantar que são imensas as novidades, como poderão ver nos ecrãs da página seguinte.

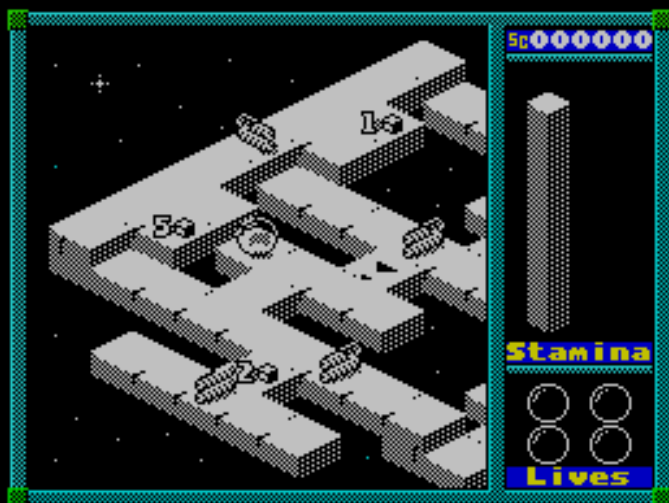
Os melhoramentos efectuados passam assim por:

- Música e efeitos que haviam sido incluídos na versão do Amstrad
- Mais de cem mapas da cidade diferentes, incluindo a original, Blackstone
- Possibilidade do uso do rato nos mini-jogos
- Imensas opções para mudar a jogabilidade, incluindo diferentes níveis de dificuldade, agressividade dos bandidos e dos habitantes, entre outras

Não temos a certeza se os autores deste *remake* tiveram autorização para o disponibilizarem, pois a Ultimate é uma das poucas editoras que não libertou os seus jogos, mas de qualquer forma isso foi colocado nos fóruns russos.

Nome: **Qbox**
Editora: NA
Autor: thEpOpE
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Tal como se esperava, Qbox abriu as portas para uma nova dimensão de jogos criados com o Arcade Game Designer. De facto, quando este útil motor apareceu, estava-se muito longe de imaginar que se conseguiria criar jogos do género de Gyroscope ou Marble Madness.

Mas comecemos pela história: estamos no ano 2525 (terá ido buscar inspiração às músicas de Zager and Evans, Visage ou Project Pitchfork?), e sem sabermos como, fomos parar ao Universo Qbox. O que nos lembramos da nossa existência

anterior é muito vago e além disso temos um aspecto esférico e frágil. Só que em Qbox tudo é cúbico, o que não condiz com a nossa nova forma. Para escaparmos deste estranho Universo, temos que apanhar todos os qBITos e alcançar a pirâmide que nos transporta para novos níveis, e, no final, rumo ao nosso universo.

Está dado o mote para um dos mais originais jogos a surgir este ano. Neste mundo isométrico vamos ter que explorar todos os pontos, mais do que uma vez, até, pois os qBITos terão que ser recolhidos numa certa ordem (estão numerados de 1 a 6), sem nos deixarmos apanhar pelos muitos inimigos que povoam o Universo Qbox e que nos roubam um pouco da nossa limitada energia, se por acaso lhes tocamos.

Devemos também ter o cuidado de não cair no vácuo ou nas muitas armadilhas que foram deixadas em Qbox. Estas têm as formas de alçapões que se abrem e fecham (estão a imaginar o que acontece quando entram num que esteja aberto?), piso rachado que se pode transformar num buraco se lá aterramos de grande altura, plataformas deslizantes que nos arrastam num único sentido e bombas que explodem ao fim de algum tempo, mais uma vez deixando um buraco no piso. Para nos ajudar, lá vamos encontrando um ou outro kit médico, mas que são em número demasiado pequeno para todos os contratempos que vamos encontrar.

Se por estarmos perante um novo conceito em termos de jogos criados com o AGD, isto poderia vir a ter consequências nefastas em termos da jogabilidade, podem desde já tirar o cavalinho da chuva. É que Qbox está tremendamente bem implementado, com um grau de dificuldade muito bem ajustado e com uma movimentação da esfera perfeita. Apenas lhe falta a inércia,

como acontece em alguns jogos do género, mas as dificuldades já são bastantes sem isso, pelo que até foi bom não a contemplarem.

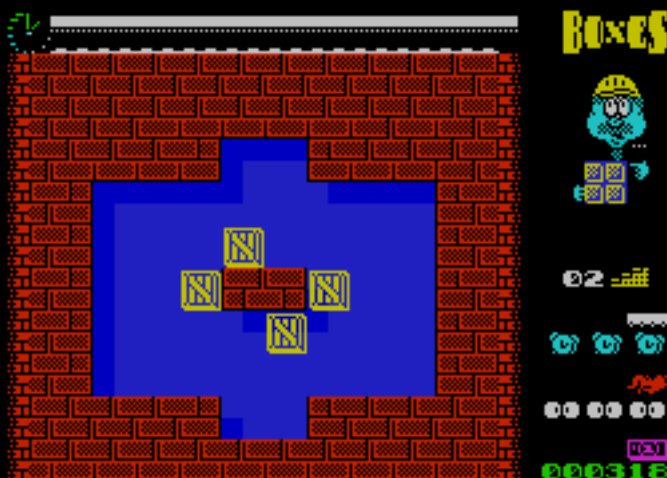
Por outro lado, apesar dos cenários serem monocromáticos, a sensação que temos é mesmo de estarmos perante um mundo muito estranho. As plataformas criadas e pelas quais temos que obrigatoriamente de nos movimentarmos, estão muito bem desenhadas (contando com a ajuda de Errazkin para os gráficos), mais uma vez contribuindo para todo este conceito inovador de Qbox. E que dizer do som que é uma pequena maravilha?

Com tudo isto, foi por um triz que Qbox não alcançou o galardão de Mega Jogo, reservado apenas para aqueles que nos enchem as medidas. Mas tendo andado lá muito perto, isto desde logo atesta a sua qualidade. Ainda mais sendo gratuito.

Jogabilidade	■	■	■	■	□
Gráficos	■	■	■	■	□
Som	■	■	■	■	■
Dificuldade	■	■	■	■	■
Longevidade	■	■	■	■	□
Entretenimento	■	■	■	■	□
Global	■	■	■	■	□

E tal como em 2016 , R-tape voltou a dar-nos uma belíssima prenda de Natal, a **WOOT! ZXMAS Tape Magazine 2017**. E mais uma vez em formato .tap, podendo ser gravado para uma cassete e oferecerem a algum aficionado do Spectrum.

WOOT incluí uma série de artigos, alguns deles muito bem humorados, a fazer esquecer tristezas como as relacionadas como o ****+, vários jogos, alguns deles tendo como temática a época, entre outras curiosidades.

Nome: **BoxeS**
Editora: NA
Autor: Kas29
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

O programador russo Kas29 tem o condão de pegar em ideias muito simples, dar-lhe (por vezes) um toque de originalidade, e construir jogos cativantes. E foi precisamente o que aconteceu com este BoxeS, tendo surgido um *puzzle* que vos vai agarrar logo desde o início.

A ideia de BoxeS é agrupar as caixas numa certa ordem, por forma a completar cada um dos trinta níveis do jogo. Isso porque estávamos a precisar de algum dinheiro e decidimos tentar obter um emprego como carregador num armazém. Mas para isso fomos postos à prova, daí a necessidade de, num tempo limite, colocar as caixas na ordem indicada. Doutra forma é despedimento na certa.

Mas não é nada fácil completar os níveis mais avançados e vamos ter que usar muito a cabeça (a personagem encarrega-se da força de braços), para orientarmos as caixas. É que estas movem-se todas em simultâneo, e além disso não podem colidir entre si ou ficam destruídas, e temos que recomeçar do início do nível, agora com menos tempo disponível para o acabar.

A única forma de conseguirmos colocar as caixas na ordem pretendida será usar as paredes do armazém como travão ao movimento das mesmas, sendo que a configuração deste muda de nível para nível. Por outro lado, caso o tempo comece a esgotar-se, poderemos sempre trabalhar algumas horas extraordinárias (utilizando a tecla "T" para isso, mas

apenas poderemos fazê-lo três vezes em cada nível). Quando finalmente as colocarmos na ordem indicada, podemos chamar então o nosso chefe para verificar se o trabalho foi feito de forma limpa e avançar para novo teste.

Como já perceberam, não existe qualquer complexidade em BoxeS. Mas atrevam-se a jogar, e vão então perceber como é difícil completar alguns níveis. Depois, está tão bem implementado, com *sprites* e cenários muito coloridos e atractivos, uma jogabilidade espantosa, música também muito bem conseguida, que é um prazer fazer aqui de carregador.

Além disso BoxeS é absolutamente gratuito, pelo que seria difícil pedir mais. Atrevam-se então a fazer algum exercício.

Jogabilidade	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	■
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

Nome: **Grumpy Santa**
Editora: NA
Autor: Paul Jenkinson
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Paul Jenkinson é um verdadeiro fenómeno. O mais recente desafio deste programador, *blogger*, *vlogger*, entre outras características, foi o de criar um jogo em apenas dois dias. Consegui-o em três e o resultado, tendo em conta o tempo despendido, é espantoso.

E como estávamos na época Natalícia, nada melhor que ter como personagem o Pai Natal (Santa Claus). Assim, este quer despachar a entrega de presentes o mais rápido possível, para que se possa embebedar. Mas a sua esposa não é lá muito adepta dessa ideia (as bebedeiras ou ressacas do pai Natal devem ser terríveis), e obriga-o a recuperar os presentes roubados por uns bonecos de neve muito malvados e desagradáveis.

Isso faz com que o Pai Natal fique resmungão (daí o título do jogo), pois em vez de se dedicar a uma presenteira bebedeira, tem que andar a recuperar presentes. É ingrato, mas alguém tem que o fazer. Ou seja, nós...

Assim, o que temos aqui é um vulgaríssimo jogo de plataformas, com cerca de duas dezenas de ecrãs, em que cada um deles tem quatro prendas para serem recolhidas. Mas temos muitos obstáculos a evitar, desde os malvados bonecos de neve, bolas de neve que caem do céu, pássaros, entre outros inimigos.

Mas o que torna Grumpy Santa tão especial é a imensa jogabilidade que aqui encontramos, além de cenários muito adequados à época e que nos trazem um sorriso aos lábios. Faz lembrar um pouco, quer em termos de mecânica de jogo, quer em termos de conceito, Moley Christmas, a prenda de Natal que a Your Sinclair nos deu há trinta anos atrás.

E Grumpy Santa é mesmo um verdadeiro presente oferecido por Paul Jenkinson, a assumir que todos nos portámos bem durante o ano, já que o jogo é gratuito (como é habitual neste autor). Se todas as prendas de Natal fossem tão boas como esta estávamos nós bem (esqueçam lá as peúgas e os boxers)...

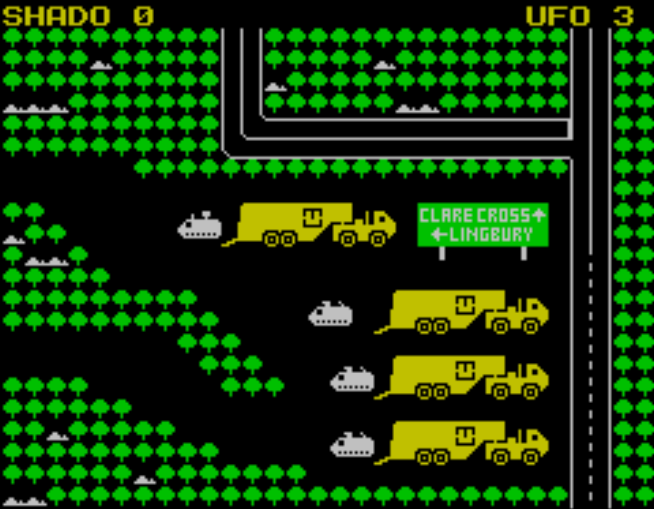
Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

De forma inesperada, Claus Jahn, o criador do **ZX-Modules**, anunciou o fim do suporte do seu software, bem como o encerramento da página oficial e do respectivo grupo de Facebook. O ZX-Modules é um (aclamado) conjunto de ferramentas e utilitários para o Windows com vista a gerir e editar todo o tipo de ficheiros relacionados com o ZX Spectrum. Podemos revelar que a versão ZX Spectrum do logótipo do Planeta Sinclair foi trabalhada no ZX-Paintbrush. Utilitários como o ZX-Blockeditor, o ZX-Preview, o ZX-Assembler entre outras funcionalidades, tornam este ZX-Modules indispensável para muitos membros da comunidade.

Nome: **Gerry Anderson´s UFO**
Editora: NA
Autor: Francesco Forte
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128 K
Número de jogadores: 1

De Itália chega um estranho jogo criado no Arcade Game Designer e composto por várias fases, baseado na série dos anos 70 de Gerry Anderson (UFO).

O ano é 1984 e a SHADO (Organização Suprema de Defesa da Sede Principal) já frustrou vários ataques de alienígenas misteriosos, provenientes de um planeta distante, cujo objectivo é raptar os terrestres e extrair os seus órgãos para transplantes por razões não totalmente esclarecidas. No entanto, as incursões de ovnis não foram relatadas durante alguns meses e pensou-se que que os alienígenas tinham desistido dos seus planos. Mas de repente, um grande número de ovnis aparece no sector NML 12 (atrás da Lua) para lançar um ataque em massa contra a SHADO. Querem atravessar as defesas da base da Lua, aterrar perto da sede da SHADO, atrair e destruir o máximo possível de veículos desta e, finalmente, voltar a entrar no sector NML 12.

O nosso papel é então controlar os veículos da SHADO para repelir o ataque alienígena e destruir pelo menos cinquenta ovnis. Os alienígenas, por seu lado, terão que fazer o mesmo para neutralizar a SHADO por um longo tempo. O lado vencedor será quem primeiro atingir a marca dos cinquenta hits. O jogo encontra-se então dividido em três fases: a base da Lua, a floresta e a fuga dos ovnis sobreviventes.

Base da lua: aos quatro de cada vez, os ovnis tentam atravessar a Lua e chegarem à Terra. Cada nave da SHADO tenta derrubar o ovni e voltar a entrar na base através do túnel apropriado. A base pode lançar três naves de cada vez. Os ovnis evitam colisões com as naves da SHADO, mas se chegarem muito perto, terão uma grande chance de as destruir. É muito importante destruir o maior número possível de ovnis para termos mais reforços nas fases seguintes.

Floresta: os ovnis que ultrapassaram as defesas da Lua, escondem-se agora na floresta e os veículos da SHADO devem encontrá-los e destruí-los. Mas os ovnis são muito perigosos e têm a vantagem de poder ouvir os veículos da SHADO a aproximarem-se. Quando se confrontam, decorre então uma batalha entre os dois adversários. A meio da floresta existe também um lago e nele pode estar escondido um ovni. Teremos que o abater com cargas de profundidade.
Se destruirmos todos os ovnis, voltamos à primeira fase para novo *round*, caso contrário, os ovnis sobreviventes descolam e entramos na terceira fase.

Fuga dos ovnis sobreviventes: a nave SKY 1 tenta destruir os ovnis sobreviventes, utilizando para isso o seu laser, sendo este nível muito semelhante ao primeiro. No final desta fase, o jogo regressa ao inicio.

O que temos aqui é uma ideia complexa e que poderia originar um excelente jogo. No entanto a implementação do mesmo deixa algo a desejar. Os níveis um e três são praticamente injogáveis, tal a rapidez da acção, o que faz com nem nos apercebamos do que se passa no ecrã.

Por outro lado, no segundo nível escapa-nos um pouco o sentido daquilo que teremos que fazer.

A nível gráfico e sonoro é também tudo muito básico, sinal que o programador ainda tem que melhorar esta vertente em jogos futuros.

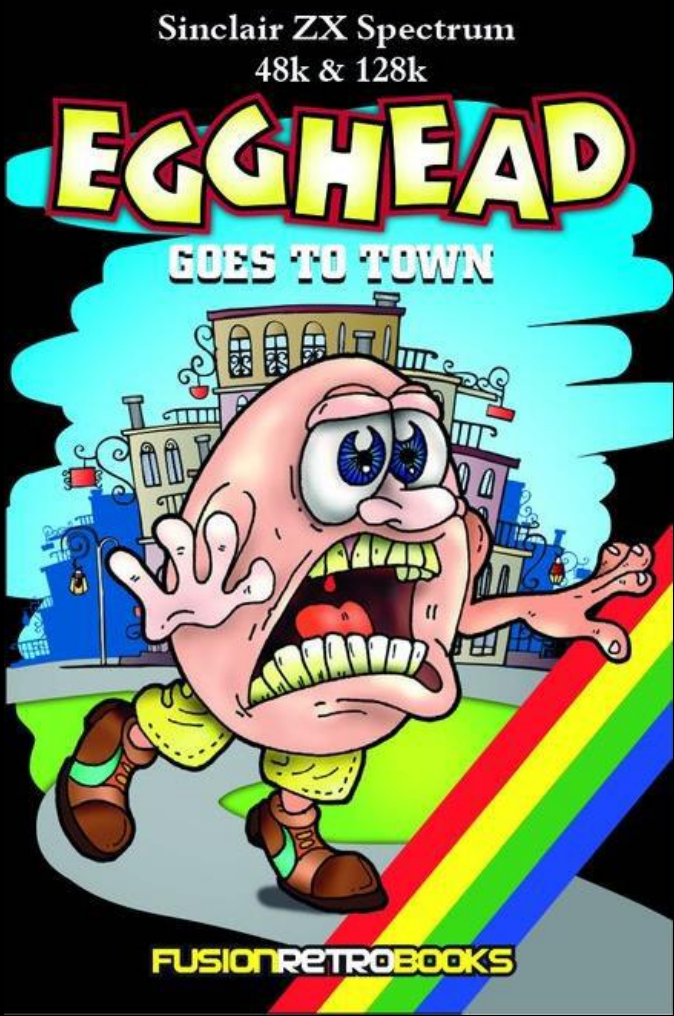
De qualquer forma, para primeiro jogo, parece-nos que existem aqui ideias interessantes a serem exploradas e que com um pouco mais de experiência, Francesco estará apto a criar jogos com mais substrato.

Gerry Anderson´s UFO é gratuito., podendo ser descarregado na página do seu autor.

Jogabilidade	■	■			
Gráficos	■	■			
Som	■				
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■			
Entretenimento	■	■			
Global	■	■			

Nome: **Egghead Goes to Town**
Editora: Cronosoft
Autor: Jonathan Cauldwell
Ano de lançamento: 2017
Género: Plataformas
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

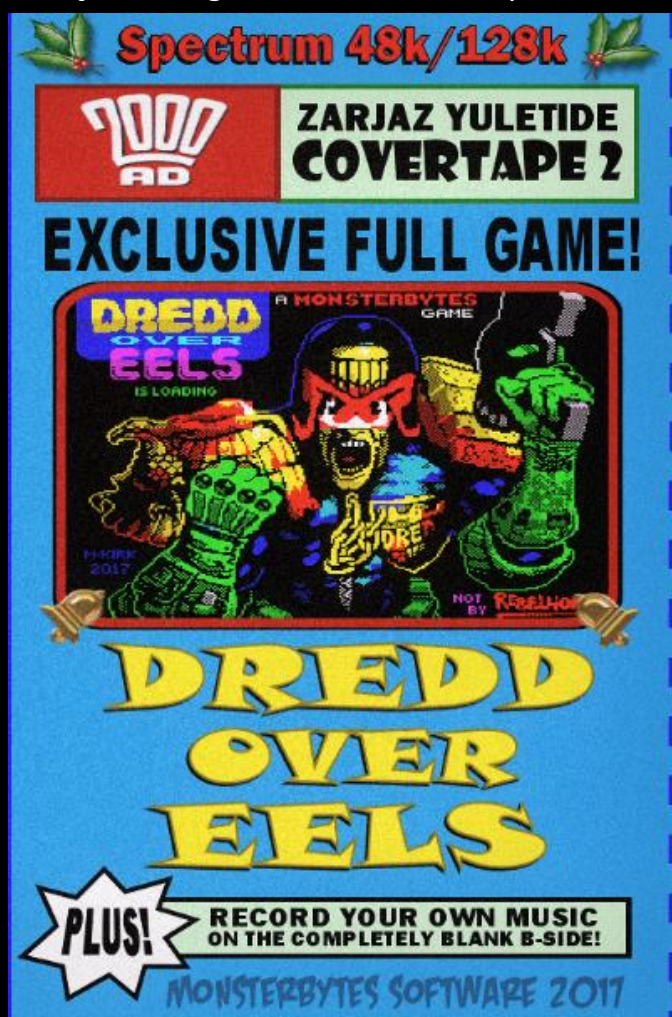
Jonathan Cauldwell é dos personagens mais afamados da cena Spectrum, lançando programas com alguma regularidade desde final dos anos 80. Mas acima de tudo é conhecido por ser o criador do Arcade Game Designer, motor que tantos jogos tem permitido conceber nos últimos tempos, mesmo para aqueles que pouco percebem de programação.

E dez anos depois do último jogo da saga de Egghead (o famoso cabeça de ovo, nascido em 1989), surge o sexto episódio, Egghead Goes to Town, integrado como um *perk* da bem-sucedida campanha da Crash Annual 2018 - The next chapter, embora também possa ser adquirido a versão física via Fusion Retro Books. Já agora, e antecipando a análise do jogo propriamente dito, não podemos deixar de dizer que achámos o ecrã de carregamento brilhante, convidando a perder os cinco minutos da praxe a admirar esta obra de arte, e que aqui deixamos.

A história deste episódio remete para a campanha de *crowdfunding* da Crash, pois após a revista ter sido escrita, a equipa de colaboradores foi comemorar para o bar, tendo deixado em cima da mesa os artigos já redigidos. Entretanto o vento espalhou-os pela cidade, e como os responsáveis pelos mesmos já não estão em condições de os ir recuperar, pois já estão com uma valente piela, cabe a nós procurá-los. E começa aqui a nossa missão.

Devemos desde já dizer que com tanta novidade que foi lançada aquando da saída deste jogo, não tivemos tempo para explorar devidamente Egghead 6, isto é, ir até ao fim, pelo que corremos o risco da nossa análise de alguma forma ficar um pouco limitada. Mas aquilo que nos pareceu à primeira vista é que estamos perante um jogo que não foge à tradição dos restantes da saga, isto é, o

típico *platformer* à la Jet Set Willy, com mil e um inimigos para evitar, cerca de uma centena de objectos para serem recolhidos, e a exigir o habitual *timing* de salto perfeito (e cuidado com as quedas). Pelo meio também existem laivos de aventura, já que existem pontos de tele-transporte que nos permitem aceder mais rapidamente a outros locais.

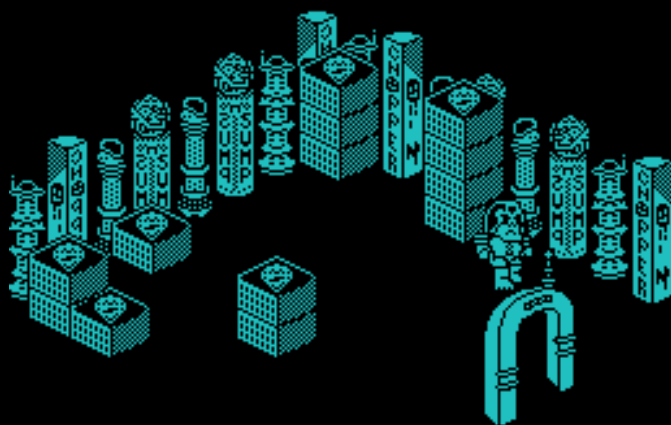
Uma das primeiras tarefas que deverão levar a cabo será mesmo fazer um mapa da cidade, doutra forma vão andar perdidos para cima e para baixo, e convém que se faça o caminho mais curto, pois algumas das armadilhas e inimigos são mesmo muito complicados de serem ultrapassados, fazendo jus à saga de Willy, que inspirou definitivamente Egghead.

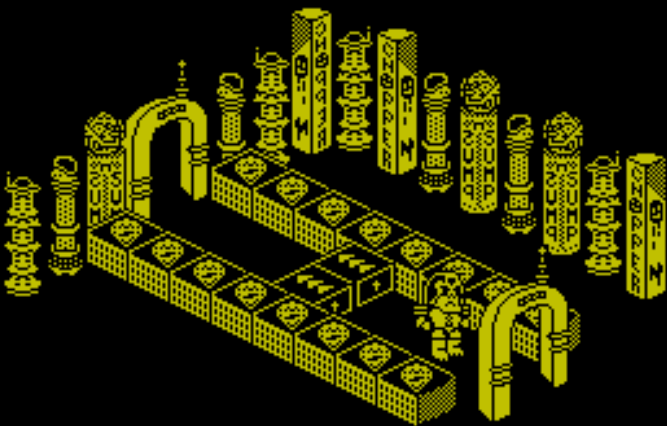
À semelhança do que já acontecia com os anteriores episódios, um dos pontos fortes de Egghead é a sua jogabilidade, com uma fluidez muito boa e com um grau de dificuldade perfeitamente ajustado. Não sendo tremendamente difícil, é o suficiente para passarem muitas horas aqui agarrados até o conseguirem terminar.

Os gráficos são interessantes, mesmo que não sendo uma obra-prima. Mas cor não lhes faltas, não se notando *colour clash*. E está muito bem conseguido o efeito criado para sempre que perdemos uma vida, fazendo lembrar uma gemada a espalhar-se, o que até é bastante conveniente, dado a natureza do personagem principal.

Resumindo, Egghead 6 não acrescenta nada aos restantes episódios da saga, mas para quem gosta de jogos de plataformas, pode estar certo que terá aqui um bom motivo de interesse. mas para isso terá que desembolsar £ 9.99 mais portes, pois ao contrário do que é agora habitual, não é gratuito. E apenas por isso (e por um certo ecrã a meio do jogo, a gozar com as vítimas de uma conhecida fraude) não leva uma nota superior.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Dredd Over Eels**
Editora: Monsterbytes Software
Autor: Malcom Kirk
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Dredd Over Eels é mais uma aventura isométrica criada através do 3D Game Maker. Curioso que 2017 tenha sido um ano no qual este motor voltou a estar na moda, com quase uma dezena de jogos lançados, alguns de muito boa qualidade.

E directamente das páginas de 2000 AD chega-nos então o líder mais famoso da Mega-City One, que vai lutar contra todas as entidades inter-dimensionais. Passa-se obviamente no futuro, num mundo onde reina o caos e a desordem. E o enredo da história diz-nos que o bandido Cockney Jimmy The Spug decidiu deixar o mundo do crime e abrir uma cadeia de restaurantes que forneçam "cozinha autêntica de Londres" para os cidadãos da Mega-City One. Infelizmente, a comida não é tão autêntica quanto a anunciada, pois Jimmy poupou uns cobres ao adquirir tecnologia ilegal que permite saltar dimensões e que, em vez de importar pescado das margens de Brit-Cit, está a obtê-lo directamente de universos paralelos. Mas esse pescado, na forma de enguias inter-dimensionais, é sensível e não ficou nada satisfeito por ir servir de repasto a outros. As enguias, assim como uma série de outras criaturas marinhas, lograram escapar e ultrapassaram os limites da cidade, causando o caos por onde quer que passem.

Nós, na pele do juiz Dredd, estamos encarregados de explorar a cidade e localizar The Eel King, antes de matá-lo. Pelo caminho vamos encontrar as enguias e outros seres que foram

tele-transportados para a nossa dimensão. Alguns são inofensivos e até podem ser úteis, outros apenas neutros, embora possam ser perigosos devido à sua curiosidade, há ainda aqueles que bloqueiam o nosso caminho, e uma última classe, que nos atacam. Teremos ainda que estar atentos às novas máquinas do Departamento de Justiça, pois as enguias assumiram o controlo destas, tornando-se instáveis e violentas. Finalmente, o nosso juiz vai também encontrar alguns robôs, estes mais amigáveis e que nos podem ajudar a alcançar outros locais.

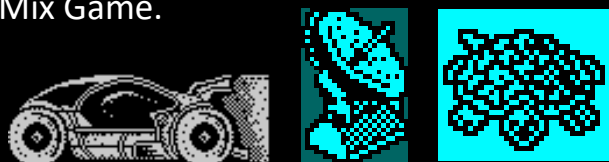
Quem conhece os jogos criados com o motor 3D Game Maker sabe o que aqui vai encontrar. Um mundo isométrico, com muitos obstáculos e armadilhas para ultrapassar, e que remete para aventuras criadas nos anos 80 como Knight Lore e Head Over Heels, dois dos jogos que influenciaram Dredd Over Eels.

Mas como nem tudo é positivo neste motor, os problemas habituais são aqui encontrados, isto é, salas com gráficos monocromáticos, diminuição da velocidade de acção quando no ecrã estão muitos objectos animados, um sistema de controlo que não é o mais funcional, e o facto de apenas termos uma única vida originando que um pequeno descuido acabe imediatamente com a nossa aventura. Este último problema foi ultrapassado recente por Borrocop, que conseguiu adicionar a opção de três vidas nas suas aventuras, e que aumenta a longevidade.

Apesar do mapa do jogo ser imenso, muitas salas estão vazias. Seria talvez preferível diminuir o número de salas, mantendo à mesma o labirinto. De qualquer forma, o que aqui se encontra é capaz de agradar a todos os fãs deste tipo de aventuras. Gráficos muito interessantes, cenários imaginativos e uma narrativa invulgar, fazem de Dredd Over Eels um jogo a experimentar e a abrir o apetite para mais um do género e que irá sair antes do final de 2017. E ainda por cima é gratuito.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Topo Mix Game**
Editora: Team Siglo XXI
Autor: Alfonso Fernandez Borro
Ano de lançamento: 2017
Género: Aventura
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

E depois da bem-sucedida experiência que foi ajudar Alfonso Fernández Borro, aka Borrocop, a traduzir Em Busca do Mortadela para português, e que posteriormente saiu em cassete (inédito em mais de trinta anos em Portugal), eis que voltamos a repetir a experiência, agora com um jogo que tem um duplo significado para o seu autor. É que a sua filha faz no dia deste lançamento (28 de Dezembro) trinta anos, e é também o aniversário da Topo Soft, que comemoraria em 2017 o seu trigésimo ano de vida. Daí que Topo Mix Game surja em clima de dupla celebração. Além disso, a versão portuguesa é também a primeira a sair a nível mundial, sendo este mais um motivo que nos enche de orgulho.

E a melhor forma que Borrocop encontrou para homenagear então esta célebre casa de software espanhola foi pegar nos heróis (e também vilões) dos seus jogos, e torná-los estrelas nesta nova aventura. Não é assim de estranhar que apareçam por aqui muitas figuras conhecidas dos anos 80, pelo menos para aqueles que estavam dentro da cena espanhola do Spectrum (e em Portugal eram muitos). A história do jogo reflecte isso mesmo e na própria capa podemos ver alguns desses heróis.

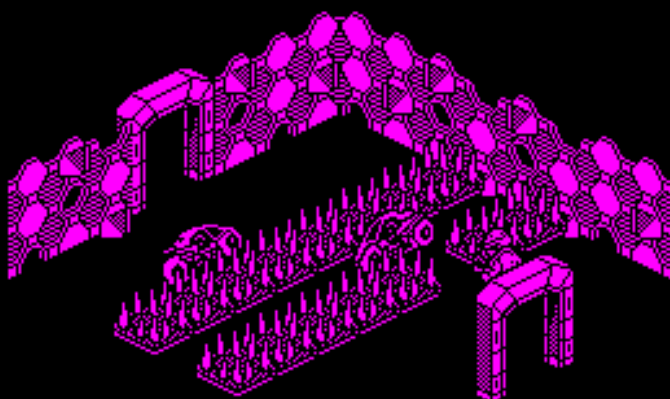
O jogo Desperado, de 1987, é desde logo aquele que tem um impacto maior na história, uma vez que o xerife (agora renomeado Bill MacColl - justa homenagem a Gullermo Coll, responsável pelas vendas das edições físicas de Mortadela e, no futuro, deste jogo - Eduardo Libardón foi o responsável pelo lançamento dos jogos), será o nosso maior inimigo, desempenhando o papel do vilão. O *design* do xerife é da autoria

de Julio Martín Erro (que amavelmente deu autorização para o usar no ecrã de carregamento e capa).

A Silent Shadow, de 1988, foi-se buscar a torre, passando esta a ser um inimigo, mais uma vez tendo a autorização dos seus autores para ser incluído em Topo Mix Game.

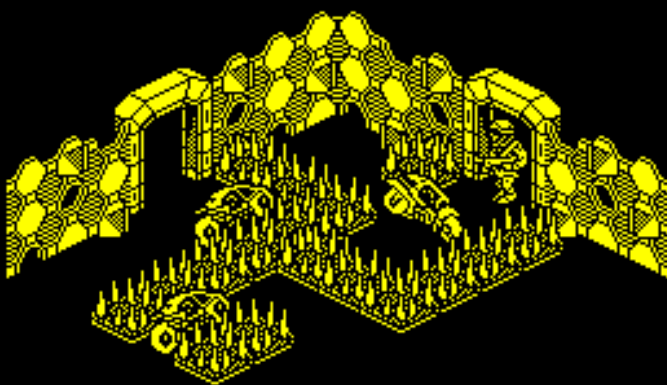
Neste lote pode-se ainda adicionar três outros jogos em que Borrocop participou: Zona 0 (1991), Mad Mix 2 (1990) e Viaje al Centro de la Tierra (1989). Deste último foram incluídas as tartarugas, que é a ligação entre a aventura original e a versão posterior expandida de 2008.

Zona 0 contribui com alguns elementos decorativos, que aparecem em níveis avançados do jogo, fazendo-se apenas algumas modificações. Mas também em termos de *sprites*, encontramos as cybermotos, que, ao contrário de Dimitrov, cresceram aqui em tamanho, tendo estas como objectivo impedir os movimentos do nosso herói. Há ainda um terceiro *sprite* que nos persegue e alguns cantos do cenário, que também pertencem a Zona 0, mas que no fundo são uma piscadela a um dos jogos favoritos de Borrocop (e também de Planeta Sinclair, diga-se): Highway Encounter.

Finalmente, Mad Mix 2 contribui com as rolhas dos tinteiros, com "Draco", que também aqui repete o papel de inimigo, com os rolos e plataformas direccionais, e com as "vidas extras" que voam. De referir que todos estes *sprites* e gráficos derivam dos projectados por Roberto Potenciano - ACE -.

Quanto ao protagonista, Yuri Dimitrov, este diminuiu o seu tamanho em alguns *pixeis* e a visão lateral tornou-se agora isométrica, tentando-se, no entanto, assemelhar o mesmo ao original.

Dentro dos gráficos projectados por Borrocop aquando do seu trabalho na Topo Soft, estes sofreram também ligeiras modificações, e que à primeira vista poderão parecer imperceptíveis, mas que os diferencia dos *sprites* originais nesses jogos.

Por fim, e apenas para completar o enquadramento de Topo Mix Game, diremos que existem ainda reminiscências de alguns dos melhores jogos da Ultimate, nomeadamente Knight Lore, a quem foram emprestados os espetos (com ligeiras modificações), enquanto que de Alien 8 "roubou-se" o *design* das portas dos quartos.

Passando à história de Topo Mix Game, diz-nos esta esta que o caos reina actualmente na Topo Soft, tudo porque aquele que antes era um herói, o xerife MacColl, tomou o gosto do poder e vai

daí, marimbou-se para a democracia e subjugou os restantes personagens desta editora. Mas esses não ficaram pelos ajustes, juntaram-se e convocaram o soldado Yuri Dimitrov, de R.A.M., para limpar o sebo ao xerife. Como já perceberam, assumimos o papel do soldado e temos que entrar no refúgio de MacColl, que no entanto está infestado de inimigos e armadilhas (não estavam à espera que a missão fosse fácil, ou estavam?).

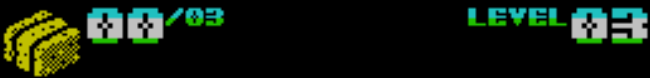
Em termos de mecânica de jogo é muito parecido com Em Busca do Mortadela, tendo sido também criado com o 3D Game Maker (com as fragilidades que tão bem se lhe conhecem). Aliás, este é mesmo o único defeito que apontamos a Topo Mix Game, a sua parecença com o já referido Mortadela.

Mas a intenção de Borrocop foi mesmo a de fazer um jogo similar a esse, existindo, no entanto, algumas diferenças importantes, tanto no *design*, como na estrutura do jogo. Em Mortadela não havia um labirinto na verdadeira acepção da palavra, muito embora o programa 3D Game Maker levasse a entender isso. Em Topo Mix Game isso já não acontece e terão necessariamente que começar por fazer um mapa, pois existem salas muito semelhantes, mesmo o seu número sendo inferior ao de Mortadela. Temos aqui cento e sessenta salas, nenhuma delas sem saída, o que nos permite chegar ao final do jogo por múltiplos caminhos. Sem contar que alguns dos obstáculos a ultrapassar vão também exigir muita perícia e dedo rápido no gatilho, dificultando ainda mais a nossa tarefa.

De Mortadela, a sequência de destruição do herói e dos inimigos foi retomada, mas foram construídos novos *sprites* para este jogo. Mas, por outro lado, graficamente as semelhanças já diminuem consideravelmente. Excluindo o facto de estarmos perante uma aventura isométrica, e ainda por cima com as próprias limitações do motor onde foi criada, Topo Mix Game prova que aquilo que Borrocop faz mesmo de melhor são os cenários e gráficos que cria para cada um dos seus jogos, que mesmo inevitavelmente sendo monocromáticos, são absolutamente deliciosos. Os *sprites* são muito nítidos, com a figura do soldado a sobrepor-se aos restantes. Nota máxima neste aspecto, portanto.

A ideia subjacente a Topo Mix Game foi então a de Borrocop fazer um tributo aos seus companheiros do Topo Soft, sendo-lhes este dedicado (assim como à própria filha do autor).

Borrocop confidenciou-nos também que gostaria que R.A.M. 2 - Space Mission (jogo a sair mais à frente) fosse o verdadeiro tributo, mas como não depende só dele, tomou a decisão de fazer um jogo que honrasse o trigésimo aniversário do Topo Soft.

Este é assim um jogo que vos aconselhamos fortemente a ir buscar, não só porque vos irá envolver completamente, em especial para quem gosta de aventuras isométricas, mas também pelo próprio enquadramento e história, podendo Topo Mix Game (versão portuguesa) ser descarregado gratuitamente em Planeta Sinclair.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■	■	■
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■	■	

MEGA JOGO

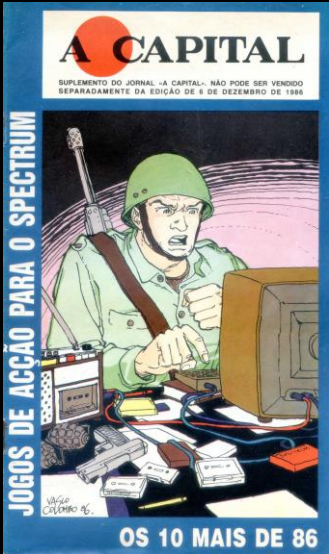
Nome: **Jilly´'s Farm Volume 1... SokoBAArn**
Editora: NA
Autor: Bob's Stuff
Ano de lançamento: 2017
Género: Puzzle
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Depois de BoxeS, chegou-nos um jogo com um conceito muito semelhante. Mas agora, em vez de assumirmos a pele de um candidato a carregador de caixas, somos uma amorosa ovelha que tem que colocar os fardos de palha no local indicado, para que possam depois ser armazenados. Inspira-se no popular jogo Sokoban, como já perceberam (além disso basta olhar para o ecrã de carregamento, pois diz logo tudo).

Bob´'s Stuff, que é como quem diz Bob Smith, já não é novo nestas andanças, tendo sido responsável por dois excelentes jogos no passado, W * H * B e X = Y = Z. Mas com este novo jogo superou tudo o que de bom havia feito até agora. Mas já lá vamos, comecemos pela história desta divertida quinta.

Assim, o fazendeiro Jack aposentou-se, deixando a fazenda de família para a sua filha Jilly. Esta quer manter todo o gado da quinta, isto é, porcos, ovelhas e patos, mas tem ainda que fazer a colheita do feno. Lembra-se então de que como as ovelhas são animais bastante

#SokoBAArn

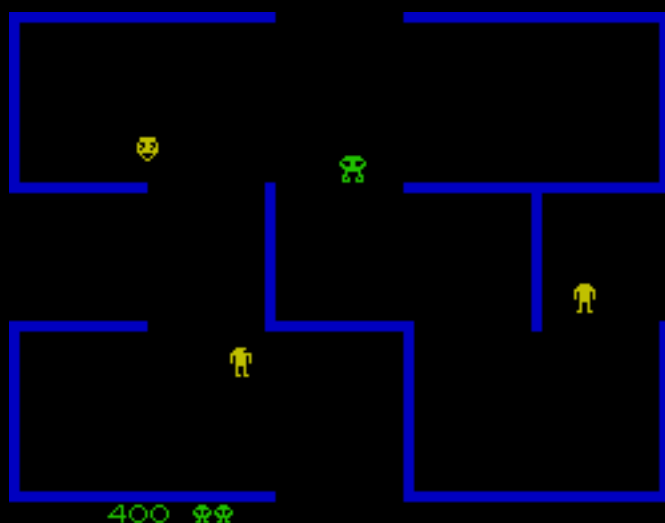
inteligentes, uma delas talvez a possa ajudar. Além disso as ovelhas gostam de ter tudo devidamente arrumado no seu lugar e ajeitam-se a empurrar as coisas, pelo que será o parceiro ideal para a tarefa.

Ao longo dos trinta níveis de SokoBAArn terão desafios muito interessantes, aumentando o seu grau de dificuldade à medida que os vão completando. E não necessitam de os terminar de enfiada, pois de cada vez que completam um nível, é-vos dado um código que permite continuarem sem terem que voltar ao início.

Mas não satisfeito, Bob Smith adicionou ainda um editor de níveis. Ou seja, quando completarem o jogo, e irão fazê-lo mais tarde ou mais cedo, pois SokoBAArn é simplesmente viciante, poderão criar os vossos próprios níveis e fazer os vossos amigos usarem as suas células cinzentas, como já dizia Poirot.

Como é fácil de ver, este é um jogo que nos entrou no goto. Extremamente cativante, apresentando desafios aliciantes, gráficos e cenários muito imaginativos, e uma jogabilidade espantosa, fazem deste uma aventura a ir descarregar já e a ansiarmos pelo volume 2. Ainda por cima é gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Ainda antes de final do ano, Planeta Sinclair deu uma prenda aos seus leitores: o jornal **A Capital**, que durante alguns anos teve uma secção dedicada ao Spectrum, publicou em Dezembro de 1986 duas revistas com os melhores jogos do ano de acção e aventura e estratégia. Esta revista é bastante procurada pelos coleccionadores e até hoje ainda não havia sido disponibilizada digitalmente.

Nome: **Horace and the Robots**
Editora: Reptilia Design
Autor: Steve Snake
Ano de lançamento: 2017
Género: Shoot'em'up
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

O que é que acontece quando juntamos Horace com Berzerk? Horace and the Robots é a resposta...

Esta é a nova proposta para um jogo com a personagem de Horace, à semelhança do que aconteceu no Natal de 2016 (Merry Christmas From Horace). Só que desta vez estamos perante um jogo completamente diferente. Em vez do habitual jogo de plataformas ou de arcada a que estamos habituados com esta personagem, surge um *clone* de Berzerk, e bastante razoável por sinal.

E para um *clone* de Berzerk não se podia pedir mais. O que aqui conta não são os gráficos (básicos), nem os cenários (espartanos). O que aqui conta é a rapidez de acção e a IA dos oponentes. Além da fidelidade ao original, e aqui, Horace and the Robots ganha aos pontos a muitas propostas que foram surgindo ao longo dos anos. É que está exactamente como o original de 1980, nem sequer lhe faltando o inimigo saltitão que persegue o personagem ao final de algum tempo e que nem dá tempo para respirar. Além disso o jogo tem uma nuance engraçada. Se o correrem no 48 K com o Currah Speech activado, vão ter vozes digitalizadas durante o jogo. A fazer lembrar os primeiros tempos do Spectrum.

Apenas temos pena que com tantas propostas que saíram ao mesmo tempo, acabe por passar despercebido no meio do resto do material. É que os *shooters* vão adorar. Quanto aos restantes, vale a pena dar uma espreitadela, não irão ficar desiludidos.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■			
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Ainda antes de 2017 terminar, foram lançadas três aventuras de texto exclusivamente em espanhol.

A primeira delas, e também aquela que parece ter a maior produção em cima, é **The Dark Hospital**, tendo sido lançada em vários formatos, inclusive para o ZX-Uno.

Esta aventura criada por Isaac Sánchez González (aka Huelvy), utilizando o motor PAWS, tem como principais características:

- 48 locais, a maioria com gráficos
- Mais de 3.200 linhas de texto entre descrições, mensagens e conversas
- Vocabulário composto por mais de 500 palavras
- Mais de 50 objectos
- Possibilidade de interacção com outros personagens
- 5 diferentes finais, dependendo das decisões tomadas e das acções realizadas, que determinarão a personalidade do protagonista

Chegaram depois dois jogos que concorreram ao Concurso Aventura 2017.

O primeiro deles, **El Ataque de los Terneros Cósmicos**, é bastante básico, limitando-se a apresentar duas hipóteses de resposta que interferem no desenrolar da acção, apresentando mesmo algumas rotinas em Basic.

Já o segundo deles, **John Mocowell** embora também apresente as duas hipóteses de resposta, parece estar melhor conseguido ao nível dos gráficos apresentados e no humor dos diálogos.

Estoy en un cuarto de baño húmedo y maloliente. Nada parece oírse a mi alrededor, salvo el crujido con cada uno de mis movimientos de los cristales rotos que cubren el suelo, y ese maldito zumbido que acrecienta

Pulsa una tecla...

E l A t a q u e d e l o s
T e r n e r o s C o s m i c o s
2017 - The Mojon Twins

Aventura hecha para el concurso de Radastan de 2017

CODIGO: na_th_an y anjuel - ARGUMENTO: anjuel

Nome: **Lost in My Spectrum v2.0**
Editora: NA
Autor: Alessandro Grussu
Ano de lançamento: 2012 / 2017
Género: Plataformas
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Lost in My Spectrum foi o primeiro jogo de Alessandro Grussu, tendo sido lançado já no distante ano de 2012. Mas como este profícuo programador até tinha um tempo livre e já não colocava nada cá para fora há cerca de dois meses (desde o muito feliz Sophia), achou que estava na hora de nos presentear com mais qualquer coisa. E em boa hora o fez, pois esta segunda versão de um jogo que já achávamos agradável, traz agora melhoramentos substancias relativamente à versão original.

Para quem não jogou a primeira versão, estamos perante um típico jogo de plataformas, ao bom estilo de Manic Miner e Jet Set Willy (que também empresta a sua melodia, assim como os próprios Monty Python). Aliás, a música está muito bem escolhida, pois como existe um tempo limite para se completar cada nível, não temos tempo sequer para parar para pensar, e as faixas escolhidas ajudam a criar este clima de tensão e urgência que se sente em todo o jogo.

Todo o conceito de Lost in My Spectrum faz-nos também muito lembrar Moritz (ou ao contrário), e que também por alturas deste lançamento teve uma nova versão.

De saudar também mais uma vez termos uma versão traduzida para português, neste caso até pelo próprio programador, que dá uns "toques" na nossa língua. provando que o nosso mercado (e o brasileiro), começa a ser interessante. E é um verdadeiro mimo ver os níveis traduzidos para a nossa língua.

Ainda relativamente a esta nova versão, podem agora contar com dez novos ecrãs (o jogo encontra-se dividido em três níveis com dez ecrãs, cada, e que podem ser acedidos através de um código, bastante útil para quem não quer começar de início a toda a hora, já que as nove vidas inicialmente concedidas esgotam-se num ápice). Mas além disso, os restantes vinte que já existiam no

original sofreram também melhoramentos e em geral o nível de dificuldade subiu. Mas são tantas as novidades que o melhor mesmo é consultarem o fórum onde o Alessandro disponibilizou o seu jogo

Com tanta oferta seguida, apenas vamos no começo de Lost in My Spectrum e suspeitamos que não o iremos conseguir terminar tão cedo. Apesar da jogabilidade ser bastante boa, o movimento do personagem bastante fluido, com pouco ou nenhum *colour clash*, o facto de termos um tempo limite para cada sala implica desde logo delinear o melhor caminho a fazer para apanhar todos os objectos, doutra forma será a morte do artista, que é precisamente o que nos tem acontecido mais.

Jogabilidade	■	■	■	■	
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■	■	■
Dificuldade	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■		
Entretenimento	■	■	■	■	
Global	■	■	■		

Nome: **Wunderwaffe**
Editora: NA
Autor: Rafal Miazga
Ano de lançamento: 2017
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Com o aproximar-se do fim do prazo da competição ZX-Dev Conversions, começaram a surgir em catadupa os jogos a concurso. Um deles da autoria de Rafal Miazga (Ralf, para os amigos), sendo inspirado num jogo para o Atari 8, Hans Kloss, e que por sua vez é inspirada numa série polaca, que foi também adaptação de um filme soviético. De ficar sem fôlego, não é?

Wunderwaffe remete-nos para o ambiente do Terceiro Reich. Estamos em 1944, no final da II Grande Guerra, com a Alemanha prestes a perdê-la. A única esperança de haver um volte-face é obterem novas armas de destruição maciça a serem operadas à distância, as Wunderwaffe (super-armas). A nossa

missão, como agente aliado disfarçado, é infiltrarmo-nos nas montanhas dos Sudetos, local da base nazi subterrânea onde estão a ser testadas estas novas armas e obter os documentos relativos a elas e que permitirão depois combatê-las. Temos assim que encontrar as oito partes de um documento que descreve um foguete experimental e regressar à porta de saída. Para o evitar, os nazis deixaram uma série de guardas e sentinelas, assim como tanques e robôs, que temos que eliminar, ou preferencialmente evitar. Isto porque existe um tempo muito curto para completarmos a nossa missão, e as balas são limitadas.

Em termos de mecânica de jogo, faz-nos muito lembrar Dan Dare ou até Joe Blade. Temos que explorar toda a base para encontrar os documentos, mas também ir procurando as chaves que permitem abrir portas que nos levam a novas salas. A porta para a saída só se abrirá quando tivermos connosco as oito partes do documento.

Apesar do sistema de colisão até nos ser favorável, permitindo alguma margem de manobra sempre que saltamos por cima dos nossos inimigos, o jogo é extremamente difícil e rapidamente vemos a nossa energia desaparecer. Isto apesar de a podermos recarregar em alguns pontos, mas que são em número claramente insuficiente. No entanto Wunderwaffle tem também aquele toque de vamos lá tentar mais uma vez. É que apesar das dificuldades, como os inimigos seguem um padrão regular, vamos aos poucos memorizando a melhor forma de os ultrapassar.

Graficamente está interessante, muito colorido, com o inevitável *colour clash*, mas já há muito que deixámos de ter preconceitos com esta vertente, que a nosso ver até dá algum carisma aos jogos feitos para o Spectrum. Já a música, apesar de bem conseguida, ao final de algum tempo convida-nos a baixar o som. Assim, no cômputo geral parece-nos um jogo que vai manter o interesse por bastante tempo.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Nome: **Computer Spiele Museum's: Museum Guide**
Editora: NA
Autor: The Mojon Twins
Género: Acção
Ano de lançamento: 2018
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Não
Memória: 48 K
Número de jogadores: 1

Esta obra dos The Mojon Twins tem um conceito diferente do habitual, não se tratando propriamente de um jogo (ou de apenas um jogo), embora a vertente lúdica seja aqui bastante forte.

Assim, em primeiro lugar deveremos referir que este jogo foi criado para servir de suporte ao Computer Spiele Museum, situado em Berlin, e que tal como o nome o dá a entender, é de um museu de computadores e tecnologia que se trata. E o que se pretende aqui é fazer uma visita guiada a esse museu através de um mini-jogo que recria alguns dos dispositivos retros lá existentes, tendo até um pormenor interessante e não-sexista: podemos optar por jogar com uma personagem feminina ou masculina.

A ideia é a longo de dezassete ecrãs encontramos seis suportes de informação, perdidos ao longo do museu, e colocá-los nos dispositivos correctos. Podemos assim encontrar um CD, cartuchos e *cartridges*, e até uma cassete. Estes são facilmente identificáveis, mas caso não os reconheçamos, na imagem ao lado encontram as dicas necessárias para os colocar no local correcto.

Para dificultar um pouco a missão, encontram-se alguns guardas, robôs e até cães, que têm que ser evitados, pois se tocam na nossa personagem, roubam-nos uma vida. Alguns apenas fazem um percurso pré-definido, mas outros andam aleatoriamente pelo ecrã, sendo mais difícil de serem evitados (mas não muito).

Como já perceberam, esta aventura tendo apenas pouco mais de uma dúzia de ecrãs, cinco vidas e cerca de uma dezena de inimigos para negociar, é demasiado fácil. basta dizer que terminámos o jogo em cinco minutos, logo na primeira vez em que o experimentámos. Mas o intuito principal não é o jogo em si, mas a ideia que lhe está subjacente, sendo por isso avaliado como tal.

Computer Spiele Museum's foi também criado, como é habitual nos The Mojon Twins, através do motor La Churrera (concebido por estes), Mas contém outros pormenores interessantes. Assim, em primeiro lugar, podem jogar directamente através da página do museu.

Depois, nessa página existe até a opção de gravarem a sequência de som que será posteriormente lida nos emuladores (ou num computador real, se o pretenderem).

Nota máxima para o aspecto inovador da coisa, a fazer lembrar os tempos em que gravávamos programas do Spectrum da rádio (convertia-se a frequência de rádio em videojogos). Além disso, se conseguirem encontrar as três chaves, poderão ganhar um brinde especial do próprio museu. Mas isso não vamos aqui contar do que se trata...

Mas como se isso não bastasse, juntamente com o jogo principal é disponibilizado um outro mini-jogo, com um conceito ainda mais simples. Num único ecrã são apresentados dezasseis blocos que têm que ser destruídos com uma bola, tal e qual como o Tiro à Parede. Quando destruídos, os blocos revelam um código que concede um desconto na entrada do museu.

Assim, como jogo não esperem grande profundidade, no entanto, nem que seja pela ideia, merece que se lhe dê uma espreitadela.

Jogabilidade	■	■	■		
Gráficos	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■				
Longevidade	■				
Entretenimento	■	■	■		
Global	■	■	■		

Durante quase uma dezena de anos a revista **Crash**, juntamente com a Your Spectrum / Your Sinclair e a Sinclair User, dominaram o mercado britânico (e não só) no que diz respeito a publicações relacionadas com o Spectrum. Algumas delas tinham também o hábito de lançar um anuário com o que de melhor tinha acontecido ao longo do ano ou temas que não foram cabendo nas revistas mensais. E vinte e cinco anos depois da última revista Crash, eis que um novo número foi lançado, graças aos esforços de Chris Wilkins, que já nos deu outros livros muito interessantes, entre os quais The Little Book of ZX Spectrum e The Story of the ZX Spectrum in Pixels (vol 1, 2 e 3).

O que vão encontrar neste anuário é exactamente aquilo que foi anunciado na campanha *Kickstarter*, que tão bem-sucedida foi. E ainda bem, pois vieram alguns brindes adicionais, sendo o nosso preferido o mapa de Pentagram desenhado pelo mítico Oliver Frey. Aliás, o que mais encontram no anuário são referências a este artista gráfico e que por si só vale a sua aquisição.

As *reviews* , também aqui têm lugar de destaque. São às dezenas e cobrem os últimos sete anos. Mas se este é um dos aspectos que mais apreciamos, também aqui residem, no nosso entender, os dois únicos pontos que poderão ser melhorados. Por um lado foram poucos os jogos seleccionados de 2017 comparativamente ao resto dos anos. Sendo que se trata do anuário de 2018, pela lógica 2017 deveria ser o ano predominante. Ainda mais quando durante esse ano saiu mais de uma centena de jogos, alguns de elevada qualidade, e mesmo sabendo que o anuário começou a ser preparado em meados do ano, já havia indicações fortes que um jogo como o The Sword of Ianna, por exemplo, estaria eminente (pelo menos deveria aparecer na rubrica das *previews*). Mas a sensação que se fica é que o mercado ibérico (Portugal e Espanha) não conta para os britânicos. Por outro lado, o esquema de pontuação dos jogos também não é consistente. Dizer que se deve evitar um jogo e dar-lhe uma pontuação entre 70% e 79% não nos parece muito lógico.

No entanto, os pontos positivos superam em muito os negativos. Assim, a estrutura está bem organizada, os textos bem escritos e com temas muito pertinentes (gostámos especialmente do artigo sobre o Spectrum Next). E graficamente está um espanto, talvez o melhor que já vimos sair da mente criativa de Chris Wilkins.

Deixamos apenas mais uma sugestão para o autor: os jogos de estratégia / gestão também representam um nicho muito interessante e a merecer tanto ou mais destaque que os jogos de aventura. Não é à toa que Laser Squad e Formula One estejam justamente nas escolhas dos melhores jogos de sempre desta plataforma. Assim, porque não aumentar (ainda mais) o destaque para este género, que diga-se, não foi esquecido no anuário? Por outro lado, adorámos ver o Johnny Reb II ser considerado um dos melhores do género, jogo pelo qual temos um carinho muito especial.

Em resumo, damos nota máxima a este anuário, não só porque estamos ávidos de publicações do género, mas porque realmente tem uma qualidade extraordinária. Quem não o fez durante a campanha de *crowdunding*, pode agora adquirir o mesmo por £15 (enquanto não esgotar).

Texto					
Fotografia					
Apresentação					
Global					

Melhor jogo de 2017 para Planeta Sinclair

1º lugar - The Sword of Ianna
2º lugar - Crystal Kingdom Dizzy
3º lugar - Ooze
4º lugar - Foggy’s Quest
5º lugar - Em Busca do Mortadela